

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZWHIZZER BERBASIS
TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V SD INPRES 6/75 TA KABUPATEN BONE**

Muliadi¹, Abd. Hafid², Yusniar³

PGSD Universitas Negeri Makassar

[1muljadi6452@unm.ac.id](mailto:muljadi6452@unm.ac.id), [2hafidabdul196403@gmail.com](mailto:hafidabdul196403@gmail.com)

[3yusniaryus292@gmail.com](mailto:yusniaryus292@gmail.com)

ABSTRACT

This research is Classroom Action Research which aims to find out how to use of technology based QuizWhizzer learning media to improve learning outcomes in natural sciences and social sciences for class V students at SD Inpres 6/75 TA Bone regency. The subjects in this research were all 22 class V students and the class V homeroom teacher. Data collection techniques used observation and tests. The data analysis techniques in this research are data reduction, describing data and drawing conclusions. The research results showed that the percentage of teacher activity in cycle I was 86.66% (Good), while the percentage in cycle II reached 93,33% (Good). The percentage of student activity in cycle I was 86,66% (Good), while the percentage in cycle II reached 93,33% (Good). The student learning outcomes in cycle I were 15 out of 22 students completed with a learning completion percentage reaching 68,18% (Fair), while in cycle II there were 18 out of 22 students achieving a complete score with a learning completion percentage reaching 81.81% (Good). It can be concluded that QuizWhizzer learning media can improve students natural sciences and social sciences learning outcomes Sciences for Class V Students at SD Inpres 6/75 TA Bone Regency.

Keywords: *QuizWhizzer Learning Media , Learning Outcomes, Science and Social*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 6/75 TA Kabupaten Bone. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa dan guru wali kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, mendeskripsikan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 86,66% (Baik), sedangkan persentase pada siklus II mencapai 93,33% (Baik). Persentase aktivitas siswa pada siklus I 86,66% (Baik), sedangkan persentase pada siklus II mencapai 93,33% (Baik). Perolehan hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 15 dari 22 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 68,18% (Cukup), sedangkan pada siklus II terdapat 18 dari 22 siswa mencapai nilai tuntas dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 81,81% (Baik). Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran QuizWhizzer

berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 6/75 TA.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *QuizWhizzer*, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar (SD) adalah Lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan khusus bagi anak usia 6 sampai 12 tahun. Tujuan pendidikan dasar adalah membekali siswa dengan keterampilan dasar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berguna sesuai dengan tingkat perkembangannya serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan menengah. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Kemendikbud (2022) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPAS mengintegrasikan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam satu wadah, dengan tujuan untuk memberikan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang holistik terhadap berbagai fenomena alam dan sosial. Namun dalam praktiknya pembelajaran IPAS di kelas seringkali menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial seperti

hubungan manusia dengan lingkungannya. Kurangnya media dan metode pengajaran yang variatif seringkali menjadi penyebab utama. Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan oleh calon peneliti di SD Inpres 6/75 TA pada tanggal 5 dan 9 Agustus 2024, melalui dokumentasi nilai diperoleh data UTS siswa pada mata pelajaran IPAS, melibatkan 22 siswa menunjukkan terdapat 31,81% siswa mencapai nilai KKTP dan 68,18% siswa yang belum mencapai nilai KKTP. Calon peneliti juga melakukan observasi langsung di kelas ditemukan fakta bahwa 1) pada saat pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa mudah jenuh dan kurang memperhatikan pembelajaran 2) media pembelajaran yang digunakan kurang efektif akibatnya proses dan hasil pembelajaran kurang memuaskan 3) dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang berminat mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, calon peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa siswa lebih bersemangat dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dari hasil dokumentasi, observasi dan

wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa yang menjadi permasalahan adalah kurangnya interaktivitas media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Apabila masalah ini terus berlanjut maka dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan khususnya pada mata pelajaran IPAS. Melihat kondisi permasalahan tersebut, maka harus ada solusi yang mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Memaksimalkan media pendidikan akan membantu untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa, dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang variatif tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan untuk mengembangkan potensi siswa melalui proses pembelajaran. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulai, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran digital telah dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses belajar. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efisien. Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang populer adalah platform kuis interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan dan tantangan. Media ini berpotensi meningkatkan partisipasi siswa dan memungkinkan evaluasi pembelajaran yang lebih dinamis. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran *QuizWhizzer* berbasis teknologi.

Media pembelajaran *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang populer di bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu media alternatif yang cocok digunakan pada pembelajaran IPAS adalah media pembelajaran *QuizWhizzer* berbasis teknologi. Iskandar, dkk., (2023) menjelaskan bahwa media

pembelajaran *QuizWhizzer* adalah platform daring yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran interaktif untuk membuat soal evaluasi bagi siswa. Media pembelajaran *QuizWhizzer* memberikan pendekatan interaktif dalam memahami konsep-konsep penting sehingga menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPAS. Implementasi *QuizWhizzer* dalam pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, namun juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam partisipasi aktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting agar tujuan pembelajaran tercapai.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rachmasari (2023) menyatakan bahwa setelah menggunakan *QuizWhizzer* hasil belajar siswa kelas V meningkat. Selain itu, penelitian oleh Fatimah, dkk., (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Lebih lanjut Maharani (2025) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V setelah penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *QuizWhizzer*

berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar.

Sesuai dengan masalah yang telah dikemukakan di atas maka perlu diatasi dengan segera karena jika hal tersebut tidak diatasi maka hasil belajar IPS siswa akan menurun. Oleh karenanya, calon peneliti berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Kabupaten Bone.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Muliadi, Sudirman, & Fuadi (2024) menyatakan bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang mengamati suatu kondisi secara mendalam dan bertujuan untuk menemukan makna di balik sesuatu yang terjadi secara alamiah. Pendekatan penelitian kualitatif deskriptif diperoleh dari hasil penjabaran deskriptif berupa kata-kata tertulis atau tidak menggunakan prosedur analisis statistik.

Jenis penelitian yang digunakan oleh calon peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Sembiring, dkk., (2023) menuturkan

bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang melibatkan intervensi yang direncanakan dan dilakukan oleh metode untuk untuk memperbaiki serta meningkatkan situasi atau masalah tertentu dalam konteks praktis yang bertujuan untuk membawa perubahan positif terhadap situasi yang diteliti.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan dua siklus, yaitu siklus I sampai siklus II yang dilakukan secara berurutan. Siklus II dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan dari siklus I. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc. Tanggart (Maliasih, dkk., 2017).

Subjek penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SD Inpres 6/75 TA, untuk lebih jelasnya diuraikan dalam tabel berikut ini:

NO	Subjek Penelitian	Jumlah
1	Guru kelas V	1
2	Siswa laki-laki kelas V	12
3	Siswa Perempuan kelas V	10
4	Jumlah subjek penelitian	22

Tabel 1 Subjek Penelitian

Sumber: Guru kelas V SD Inpres 6/75 TA Kabupaten Bone

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus 1

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* masih perlu ditingkatkan mengingat pencapaian hasil belajar siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Dengan media pembelajaran *QuizWhizzer* yang diberikan oleh guru sudah mulai direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam proses belajar. Pada siklus I siswa masih perlu dibimbing oleh guru pada saat menggunakan media *QuizWhizzer*. Dari hasil refleksi siklus I perlu diadakan perbaikan terutama pada saat membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media *QuizWhizzer* dan memastikan siswa memperhatikan penjelasan langkah-langkah penggunaan media *QuizWhizzer*. Adapun hasil yang diperoleh pada aktivitas guru siklus I pertemuan 1 mencapai 80% (baik) dan pada pertemuan 2 mencapai 80% (baik). Data aktivitas guru yang diperoleh pada siklus I direfleksikan sehingga menjadi bahan perbaikan. Tiga indikator yang belum mencapai kategori baik dimaksimalkan pada pelaksanaan penelitian siklus II. Sedangkan data hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 mencapai 80% (baik) dan pertemuan 2 mencapai 86,66% (baik).

Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada siklus I, siswa yang mencapai indikator keberhasilan 15 orang (68,18%) sedangkan yang belum mencapai indikator keberhasilan 7 orang (31,81%). Hal ini berarti dalam pembelajaran IPAS masih terdapat siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Siklus 2

Hasil pelaksanaan penelitian siklus II meningkat dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil tes evaluasi siklus II. Data aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 memperoleh 93,33% (baik) dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 mencapai 93,33% (baik). Perolehan data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 yaitu 86,66% (baik) dan pertemuan 2 memperoleh 93,3% (baik). Terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II, hal ini terjadi karena hasil refleksi dari siklus sebelumnya diperbaiki. Adapun pada tes evaluasi siklus II terdapat 18 siswa yang mencapai standar KKTP dengan persentase ketuntasan 81,81%. Kriteria pengukuran pada penelitian ini menggunakan 3 kategori yaitu: baik (3), cukup (2) dan kurang (1).

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer*

Berbasis Teknologi dalam pembelajaran IPAS, dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres 6/75 TA Kabupaten Bone. Hal ini terbukti dengan peningkatan aktivitas dalam menerapkan media pembelajaran *QuizWhizzer* pada siklus I mencapai kategori baik (B) dan pada siklus II mencapai kategori baik (B). Hal ini juga dibuktikan dari nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 68,18% atau kategori cukup (C) dan mengalami peningkatan nilai ketuntasan belajar pada siklus II yaitu 81,81% atau kategori baik (B).

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, S., Prasetyowati, D., & Sartika, D. (2024). *Analisis Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizwhizzer pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 5(3), 1280–1288.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
<https://guru.kemdikbud.go.id/kuikulum/referensi->

penerapan/capaian-
pembelajaran/sd-sma/ilmu-
pengetahuan-alam-dan-sosial-
ipas/

Maharani, I. A. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya Pembelajaran*. 6(1), 1410–1417.

Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.

Muliadi, Sudirman, & Fuadi, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Lumer untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 167 Seberang. *Global Journal Basic Education*, 3(3), 370-271.

Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 4(2), 60–67.
<https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>

Sembiring, tamaulina B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktek)*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher