

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD
NEGERI 32 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

M. ARIS FADILLAH

NIM: 18591068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

2023

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor IAIN Curup

Di

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi M. Aris Fadillah mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quiz-izz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong" sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

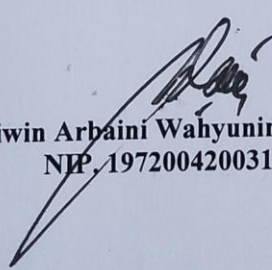
Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Februari 2023

Mengetahui

Pembimbing 1


Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 19720042003122003

Pembimbing 2


Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : M. Aris Fadillah
Nomor Induk Siswa : 18591068
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi penulis yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong”. Belum pernah ada diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Februari 2023

Penulis



M. Aris Fadillah
NIM. 18591068



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **577** /In.34/F.T/I/PP.00.963/2023

Nama : **M. Aris Fadillah**
NIM : **18591068**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

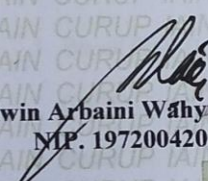
Hari/ Tanggal : **Kamis, 23 Februari 2023**
Pukul : **13.30 – 15.00 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 05 IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

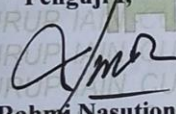
Sekretaris,

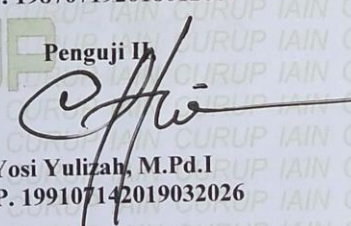

Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 19720042003122003


Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001


Penguji I,

Penguji II,


Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009


Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd
NIP. 19650826 199903 1001

KATA PENGANTAR



Assalamuallaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 32 REJANG LEBONG”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. M. Istan, M. E. I selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Ngadri Yusro, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Fahrudin, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Ibu Wiwin Arbani Wahyuningsih, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku pembimbing II.
6. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Kepala beserta staf perpustakaan IAIN Curup terimakasih atas kemudahan dalam memproleh data-data kepustakaan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala Sekolah SDN 32 Rejang Lebong yaitu Ibu Lili Herawati, S.Pd, Bapak dan Ibu Guru serta siswa kelas V yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaanya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, Maret 2023

Penulis,



M. Aris Fadillah
NIM. 18591068

MOTTO

“Tidak ada penderitaan yang abadi, tidak ada kebahagiaan yang abadi. Kecuali bagi orang yang pandai bersyukur, selamanya ia akan merasakan kebahagiaan atas nikmat-Nya”

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya Puji syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan dan kelancaran yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang penting yang telah berke-
nan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

1. Kepada kedua orang tuaku Ayah (Sudiono) dan Ibuku (Suwaiti), terima-
kasih atas segala dukungan, arahan dan nasehat-nasehatnya. Dan terima-
kasih selalu mendo'akan yang terbaik untukku.
2. Kepada kakak (Hendi Kurniawan, Henda Septian dan Windi Diana Putri),
Abang dan Ayuk Ipar, Terimakasih atas Support, doa dan dukungannya
semoga keluarga kita selalu diberi kebahagiaan didunia dan akhirat.
3. Kepada teman dan sahabatku, Aan Fadillah, Randi, Wahyuni Permatasari,
Dwi Suci Rohmatul Aini, Anik Monika, Inka Rahmadanti, dan Dinda
Pratiwi, Terimakasih atas bantuan dukungan dan suportnya selama ini.
4. Untuk semua keluarga besar Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai-
yah (PGMI) 2018, teman-teman PGMI kelas A.

5. Ibu Wiwin Arbani Wahyuningsih, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku pembimbing II. Merampungkan skripsi jelas bukanlah momen mudah sebagai mahasiswa. Terima kasih, Bu, karena telah rela meluangkan waktu untuk membimbingku mewujudkan semuanya.
6. Terimakasih Almamaterku IAIN Curup.

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 32 REJANG LEBONG

M. Aris Fadillah

NIM: 18591068

Abstrak

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong, penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui proses penerapan media pembelajaran *Quizizz*; 2) Mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kontrol; 3) Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain penelitian kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 5, yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Dari hasil proses penerapan media pembelajaran *Quizizz* terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dimana nilai *posttest* lebih baik, artinya terdapat peningkatan kognitif siswa setelah diberi perlakuan; 2) Perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol, Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran IPA pada kelas 5, diperoleh rata-rata tes akhir (*posttest*) 15,57, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* 14,86. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik; 3) Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 32 Rejang Lebong, berdasarkan uji hipotesis *paired sampel t test*, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media *Quizizz* (variable X) terhadap hasil belajar (variable Y) dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong.

Kata Kunci : Media *Quizizz*, Hasil Belajar, IPA

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
Abstrak.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5

C.	Pembatasan Masalah.....	6
D.	Rumusan Masalah.....	6
E.	Tujuan Penelitian	6
F.	Manfaat Penelitian	7
BAB II	LANDASAN TEORI	8
A.	Kajian Teori	8
1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	11
3.	Aplikasi <i>Quizizz</i>	13
4.	Hasil Belajar	18
5.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
B.	Penelitian Relevan	24
C.	Kerangka Konseptual.....	27
D.	Hipotesis Penelitian	29
BAB III	METODE PENELITIAN	31
A.	Jenis Penelitian	31
B.	Populasi dan Sampel.....	33
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
D.	Variabel dan Data	34
E.	Prosedur Penelitian	35
F.	Teknik Pengumpulan Data	38
G.	Uji Instrumen Penelitian	40
H.	Teknik Analisis Data	46
I.	Definisi Operasional	49
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	51

A.	Hasil Penelitian	51
1.	Proses Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> di SD Negeri 32 Rejang Lebong	51
2.	Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	53
3.	Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	54
4.	Pengujian Prasyarat Dan Pengujian Hipotesis	56
B.	Pembahasan	60
1.	Hasil Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Pada Siswa.....	60
2.	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas Eksperimen dan Kontrol	62
3.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar	65
BAB V PENUTUP.....		69
A.	Kesimpulan	69
B.	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Populasi Siswa SD Negeri 32 Rejang Lebong.....	33
Tabel 3.3 Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	37
Tabel 3.4 Hasil Hitung Uji Validitas	41
Tabel 3.5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran	44
Tabel 3.7 Hasil Hitung Daya Pembeda.....	45
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	54
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	59

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual..... 29

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-rata Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol..... 55

LAMPIRAN

Lampiran 1	75
Lampiran 2	83
Lampiran 3	86
Lampiran 4	88
Lampiran 5	90
Lampiran 6	91
Lampiran 7	92
Lampiran 8	93
Lampiran 9	94
Lampiran 10	95
Lampiran 11	96
Lampiran 12	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melalui pendidikan, yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efisien dan efektif, peserta didik meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pendidikan masa kini di era digital yang dimana teknologi berkembang sangat pesat, jadi diharapkan para pendidik dapat mengikuti perkembangan zaman ini dan dapat mengaplikasikannya kedalam proses pembelajaran, supaya pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar atau minat belajar, dan tidak terkesan jenuh dan monoton.

Media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, strategi penyampaian dan pengorganisasian materi dikendalikan oleh metode pembelajaran. Selain itu, kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran dinilai melalui pengukuran hasil belajar yang efektif dan efisien.¹ Lemahnya proses pembelajaran adalah masalah yang sering dihadapi industri pendidikan. Peserta didik mendapatkan lebih banyak pengetahuan teoritis melalui kegiatan yang berhubungan dengan pengajaran dan pembelajaran. Di dalam kelas, pembelajaran lebih berfokus pada pemahaman anak terhadap materi. Sementara itu, teori yang

¹ Teni Nurrita, “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Misykat, Vol. 03, No. 01 (2018), 172.

dipelajari siswa kurang diterapkannya di dunia nyata. Akibatnya, siswa tidak memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Diharapkan dengan adanya guru dapat meningkatkan potensi dan kreativitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Hasilnya, siswa dapat memperoleh pengetahuan tidak hanya secara teoritis tetapi juga praktis untuk masa depan.²

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu murid-muridnya mendapatkan perspektif baru. Segala sesuatu pada saat proses belajar mengajar yang bisa memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa dan memudahkannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa dikatakan sebagai media pembelajaran.³ Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, dan inovatif serta sekolah dapat memfasilitasi pembelajaran dengan baik, kemungkinan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Telah dibuktikan bahwa teknologi pendidikan mutakhir memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dan memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang penting.⁴ Dunia pendidikan semakin dipermudah dengan adanya kemajuan teknologi dalam revolusi industri keempat. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat pembelajaran

² Ibid., 172.

³ Septy Nurfadhillah, dkk, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri KOHOD III”, *PENSA Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2 (2021), 244-245.

⁴ Nunung Supriadi, dkk, “Implementasi E-learning Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto”, (2020), 309. <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id>, pdf.

dikenal dengan istilah *E-learning*. Internet, seperti media pembelajaran *Quizizz*, digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran untuk menghubungkan antara pendidik dan peserta didik. *Quizizz* merupakan sebuah *web* berbentuk permainan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran *online*. Proses pembelajaran *online* dapat memanfaatkan materi pembelajaran *Quizizz*. Siswa dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang disediakan oleh fitur-fitur yang dimiliki *Quizizz*. Selain itu, media pembelajaran *Quizizz* dapat membantu pendidik dalam membuat materi dan soal-soal untuk siswa pembelajaran *online*.

Selain itu, media pembelajaran *Quizizz* memudahkan pendidik dalam memberikan soal-soal pelajaran, sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang telah ditentukan dan tidak ada penumpukan tugas pada saat proses pembelajaran.⁵ Diharapkan dengan menggunakan bahan ajar *Quizizz* akan menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Besarnya rentang perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah siswa mengikuti kegiatan belajar dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan belajarnya. Perubahan harus tercermin dalam perkembangan fisik dan mental siswa karena belajar adalah aktivitas fisik dan mental. Perubahan yang diharapkan terjadi sebagai hasil dari proses belajar mengajar disebut sebagai hasil belajar. Sebab itu, untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, maka perubahan tingkah laku

⁵ Gamar Al Haddar, Maulana Adam Juliano, “*Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*”, *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3, No. 6 (2021), 4796.

dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, kemampuan, sikap dan keterampilan, itu merupakan tujuan dari belajar.⁶

Observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 32 Rejang Lebong pada kelas 5 yang berjumlah 33 peserta didik, diperoleh data hasil belajar pada pembelajaran IPA semester ganjil, peserta didik yang memperoleh nilai > 80 adalah 1, peserta didik yang memperoleh nilai > 70 adalah 1, peserta didik yang memperoleh nilai 70 adalah 3, dan peserta didik yang memperoleh nilai < 70 adalah 28.

Dilihat dari data hasil belajar diatas bahwa rata-rata nilai siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Kinimal (KKM), KKM untuk pelajaran IPA adalah 70, yang dimana hanya 15% siswa yang dapat mencapai nilai KKM dan 85% siswa belum memenuhi KKM. berarti ada beberapa penguasaan materi yang belum sepenuhnya siswa mengerti, siswa kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, dan kebanyakan pembelajaran masih berpusat pada guru, guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif, di sebabkan beberapa kendala.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran IPA. Selain menguasai materi, seorang pendidik harus mampu menggunakan model, media, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemahaman siswa tidak akan maksimal jika metode, model, dan media pembelajaran yang dipilih kurang tepat, sehingga

⁶ Akhiruddin, dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Makassar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), 14.

akan berdampak pada pencapaian materi dan tujuan pembelajaran.⁷ Diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat sebagai hasil dari pemanfaatan media yang tepat dan efektif. Semakin efektif dan kreatif media yang digunakan, diharapkan jalannya pembelajaran aktif dan kondusif.

Disini peneliti ingin mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, dan menggunakan proyektor sebagai alat bantuannya, apakah ada perbedaan yang signifikan antara pengajaran konvensional dan pengajaran media pembelajaran *Quizizz*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gejala-gejala serta latar belakang yang dikemukakan diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami materi dengan baik, dikarenakan penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara optimal.
2. Hasil belajar IPA belum sepenuhnya mencapai nilai KKM., hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, pembelajaran kebanyakan menggunakan model konvensional.

⁷ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta Pada Murid, Cet.1*, (Banguntapan Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI), 2013), h. 11.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi, maka batasan masalah pada penelitian ini memfokuskan kepada. Pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari masalah di atas, dapat diidentifikasi pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran *Quizizz* terhadap siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan berikut:

1. Mengetahui proses penerapan media pembelajaran *Quizizz* terhadap siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong
2. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong antara kelas eksperimen dan kontrol.
3. Mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Bagi siswa dapat diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajarnya.
2. Bagi peneliti, sebagai calon pendidik agar dapat terus mengembangkan dan meningkatkan strategi pembelajaran.
3. Menambah wawasan khususnya dalam memperbaiki model pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
4. Bagi pembaca, memberikan informasi bagaimana pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.⁸

Sementara itu Gerlach dan Ely dalam Aryad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁹

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional*

⁸ Gunawan, Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali pers, 2019), 35

⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: CV. Rajawali Press, 2011), 3

media (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi multimedia mnteraktif sebagai bahan ajar *offline* dan *Web* sebagai bahan ajar *online*.

Menurut Anderson, media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya film bingkai (*slide*) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁰

¹⁰ Gunawan, Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali pers, 2019), 37

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.¹¹

Sedangkan Musfiqon mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Daryanto, pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan *encoding decoding*.¹²

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan

¹¹ Ibid., 39

¹² Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012), 28

pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.¹³

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Istilah bahasa Inggris "*Nature Science*", yang sering disingkat "*Science*", diterjemahkan sebagai "Ilmu Pengetahuan Alam". Natural berarti alamiah, berhubungan dengan alam, atau berhubungan dengan alam. Sains adalah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam, atau ilmu yang mempelajari fenomena alam. Kita akan menggunakan istilah IPA mulai sekarang.

Menurut Hendro Darmojo dan R.E. Kaligis, istilah "Ilmu Pengetahuan Alam" atau yang dikenal dengan "IPA" mengacu pada ilmu "Pengetahuan Alam". "Ilmu" mengacu pada pengetahuan yang sebenarnya. Standar kebenaran ilmiah yang objektif dan rasional merupakan pengetahuan yang sebenarnya.

Objektif adalah sesuai dengan objeknya, sesuai dengan pengalaman observasi, atau sesuai dengan kenyataan, melalui panca indera, sedangkan rasional adalah logis atau masuk akal, yang diterima oleh akal sehat. Istilah "pengetahuan" itu sendiri mengacu pada segala sesuatu yang disadari oleh

¹³ Gunawan, Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali pers, 2019), 43

manusia, sedangkan "pengetahuan alam" mengacu pada pengetahuan tentang seluruh alam semesta. Oleh karena itu, pengetahuan rasional dan objektif tentang alam semesta dan isinya adalah pengertian IPA.¹⁴

a. Tujuan Pembelajaran IPA

Setiap aspek pembelajaran suatu mata pelajaran harus memiliki tujuan untuk mengembangkan hasil belajar. Berikut ini adalah tujuan pembelajaran IPA dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP):

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keindahan, keberadaan, keteraturan alam ciptaan-Nya
- 2) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif serta kesadaran perihal adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, masyarakat, lingkungan, dan teknologi
- 3) Mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep konsep IPA yang berguna serta bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam menjaga, memelihara, serta melestarikan lingkungan alam
- 5) Mengembangkan keterampilan proses untuk mempelajari alam sekitar, memecahkan persoalan serta membuat keputusan
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan

¹⁴ Irawan, Hasaruddin, Latang, *Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPA SD Negeri 88 Loka Kecamatan Baraka*, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar (2015), 6-7.

- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep serta keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.¹⁵

Hasil belajar IPA yang perlu dikembangkan meliputi aspek pengetahuan, sikap ilmiah, dan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA, seperti yang terlihat dari tujuan tersebut.

Siswa harus memiliki sifat-sifat tersebut agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh, mempelajari fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, menerapkan metode ilmiah, dan meniru cara para ilmuwan dalam menyelidiki informasi baru.¹⁶

3. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan *web* atau aplikasi pembelajaran interaktif yang didirikan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015, awalnya digunakan untuk mengajar siswa yang matematika remedial di sebuah sekolah di Bangalore, India. Hari ini, *Quizizz* mendukung jutaan siswa di lebih dari 150 negara dari kantor di Bangalore dan Santa Monica, California.

Quizizz memiliki misi “memotivasi setiap siswa”, *Quizizz* lebih dari sekadar kuis. *Quizizz* adalah penilaian, instruksi, dan praktik yang memotivasi setiap siswa untuk menguasai. Saat ini, *Quizizz* digunakan oleh guru di 86% sekolah Amerika Serikat yang telah membuat dan membagikan lebih dari 30 juta aktivitas, dan dipercaya oleh guru 86% sekolah di Amerika, dapat menghemat waktu guru sebanyak 3 jam setengah

¹⁵ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang: Ediiide Infografika, 2016), 9.

¹⁶ *Ibid.*, 10.

perminggu, dapat meningkatkan nilai sampai 50%, dan mengurangi kecemasan saat ujian.¹⁷

Aplikasi *Quizizz* adalah media pembelajaran elektronik *online* gratis. Aplikasi ini digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membuat siswa bersemangat dalam belajar, memotivasi siswa, dan menunjukkan hasil belajar mereka. Selain itu, aplikasi ini juga mendorong diskusi kelompok dan peninjauan materi di antara para siswa. Mei Yan mengklaim bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Setiap kelas memiliki proyektor dan LCD, sekolah memiliki jaringan Wi-Fi yang dapat diakses oleh siswa dan guru, dan siswa juga memiliki ponsel pintar untuk mendukung semua itu.¹⁸

Dirilis secara resmi pada tahun 2017, *Quizizz* merupakan sebuah laman *online* edukasi yang dapat ditemukan di aplikasi *PlayStore* berbasis android. Laman *Quizizz*, yang mencakup semua fitur canggih yang tersedia, dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa dari komputer dan *smartphone* kapan saja dan dari mana saja dengan koneksi internet. Karena terdapat beragam animasi, ilustrasi grafis, dan warna yang berpotensi menambah realisme, pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer, dapat mendorong siswa untuk belajar dan menyelesaikan latihan.

Quizizz memiliki potensi untuk menjadi alat yang berguna untuk membantu kegiatan pendidikan di tingkat perguruan tinggi dan sekolah

¹⁷ Ankit, Deepak, *Tentang Quizizz*, <https://quizizz.com/>, diakses 25 Februari 2023.

¹⁸ Nunung Supriadi, dkk, “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”, *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol.5, No.1 (2021), 43.

menengah. Ada dua alamat situs *website* di halaman *Quizizz*: <https://Quizizz.com/>, yang dirancang untuk guru dan memungkinkan mereka untuk membuat diskusi, survei, dan kuis online. Sementara siswa menggunakan alamat <https://Quizizz.it/> untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, alat *Quizizz* dapat dengan mudah diunduh ke *smartphone* masing-masing.¹⁹

Selain itu, menggunakan perangkat *Quizizz* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Pendidik yang menggunakan fitur-fitur aplikasi *Quizizz* dan memberikan pertanyaan dapat menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tampilan fitur-fitur yang menarik di aplikasi *Quizizz* menarik minat peserta didik dan membuat mereka senang.

a. Kendala dan Kelebihan Aplikasi *Quizizz*

Adapun kendala dan kelebihan aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

1) Kendala Aplikasi *Quizizz*

Jaringan internet yang buruk merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran *online* dengan aplikasi *Quizizz*. Siswa mungkin tidak dapat masuk ke aplikasi *Quizizz* ketika guru memberikan materi atau soal karena keterbatasan jaringan internet. Jika jaringan buruk, proses pembelajaran *online* aplikasi *Quizizz* akan terkena dampaknya, dengan pengguna tidak dapat masuk atau keluar dari aplikasi.

Kuota internet merupakan kendala lain dalam pendidikan *online*. Peserta didik tidak bisa mengakses aplikasi *Quizizz* karena kuota

¹⁹ Ibid., 43.

internet mereka tidak bisa terhubung ke jaringan internet. Aplikasi *Quizizz* tidak dapat digunakan jika menggunakan kuota internet karena jaringan yang tidak stabil dan berubah-ubah. Sehingga mencari cara lain seperti menggunakan *wifi* karena jaringan internetnya lebih stabil.²⁰

2) Kelebihan Aplikasi *Quizizz*

Kelebihan memakai aplikasi *Quizizz* ialah hasil belajar bisa dilihat secara langsung saat peserta didik telah mengerjakan soal. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat oleh pendidik, yang juga dapat melihat rekap nilai mereka sendiri. Peserta didik dapat melihat peringkat dan hasil belajar langsung dalam bentuk skor.

Berdasarkan temuan dari tinjauan dokumen, khususnya hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat melalui portal aplikasi peserta. Pendidik kemudian dapat melihat hasil belajar peserta didik dengan melihat nilai mereka di portal guru aplikasi *Quizizz*. Menurut teori Salsabila, hasil belajar dapat diunduh dan langsung dilihat menggunakan aplikasi *Quizizz*.²¹

Fakta bahwa *Quizizz* dapat mengevaluasi siswa secara mandiri dan memungkinkan siswa untuk melakukan remedial secara langsung merupakan salah satu kelebihan atau keuntungan menggunakannya sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz*, pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dan memberikan jawaban

²⁰ Gamar Al Haddar, Maulana Adam Juliano, “*Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*”, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3, No. 6 (2021), 4798.

²¹ Ibid.,4798-4799.

yang benar ketika peserta didik menjawab salah. Ketika siswa menjawab pertanyaan yang salah, mereka dapat melihat jawaban yang benar dan pendidik memberikan kesempatan untuk menjawabnya kembali.

Saat memakai aplikasi *Quizizz*, para siswa bisa melihat jawaban yang benar jika mereka menjawab pertanyaan yang salah, dan jika mereka mendapatkan skor rendah, mereka dapat mencoba lagi. Sebagai tinjauan dari dokumen yang ditemukan, khususnya gambar pada portal siswa aplikasi *Quizizz* di mana siswa dapat melihat jawaban yang benar dengan warna hijau dan jawaban yang salah dengan warna merah. Terlihat juga seberapa besar usaha siswa dalam mengerjakan soal-soal tersebut, serta fakta bahwa hasil belajar hanya dapat dilihat melalui portal guru diaplikasi *Quizizz*.²²

b. Cara Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Adapun cara pengoperasian dari aplikasi *Quizizz*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Buka aplikasi atau website *Quizizz* www.quizizz.com , kemudian klik "*Get Started*"
- 2) Jika Anda ingin menggunakan materi pembelajaran atau kuis yang sudah ada, Anda dapat menggunakan kotak "Cari Kuis" dan telusuri. Lanjutkan ke langkah 8 setelah memilih kuis atau materi. Sebaliknya, jika Anda ingin membuat kuis Anda sendiri, pilih panel "Buat", lalu panel "Daftar", lalu lengkapi formulir yang tersedia.

²² Ibid., 4799.

- 3) Pilih nama dan gambar yang sesuai untuk kuis. Anda dapat memilih bahasa dan pengaturan privasi Anda sendiri melalui Kuis.
- 4) Untuk menjawab pertanyaan dan mengisi jawaban, klik ikon "Salah" untuk pertanyaan yang salah dan ikon "Benar" untuk jawaban yang benar.
- 5) Pilih "Pertanyaan Baru" dan ulangi langkah 4.
- 6) Tekan "Selesai" di pojok kanan atas
- 7) Pilih rentang kelas, mata pelajaran, dan topik yang sesuai. Ulangi hingga semua pertanyaan selesai dibuat. Anda juga dapat menambahkan tag untuk mempermudah pencarian.
- 8) Anda dapat menentukan "Mainkan Langsung" atau "Pekerjaan Rumah" dan pilih atribut yang Anda inginkan.
- 9) Siswa dapat langsung mengunjungi www.quizizz.com/join dan menyetikkan kode untuk mengikuti kuis langsung atau menyelesaikan pekerjaan rumah mereka.
- 10) Setelah siswa menyelesaikan kuis, *refresh* halaman Anda untuk melihat hasilnya. Sebelumnya, siswa juga akan diminta untuk memasukkan nama mereka untuk identifikasi.²³

4. Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Memahami dua kata yang

²³ Brittany Washburn, *How To Use Quizizz*, <https://brittanywashburn.com/2018/05/how-to-use-quizizz> diakses pada 23 Agustus 2022.

membentuk hasil belajar, "hasil" dan "belajar", akan membantu Anda memahami apa itu hasil belajar. Perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional adalah pengertian dari hasil.

Sementara itu, pembelajaran dilakukan untuk melihat apakah orang yang mempelajarinya berubah perilakunya. Keterampilan proses, keaktifan, motivasi, dan prestasi belajar merupakan contoh-contoh hasil belajar, yang merupakan bukti keberhasilan siswa ketika setiap kegiatan dapat menimbulkan perubahan yang berbeda.²⁴ Kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat mengarah pada peningkatan pengalaman, sikap, dan pengetahuan dan keterampilan serta tingkah laku siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik, hasil belajar merupakan “perubahan tingkah laku subjek yang mencakup kemampuan afektif, psikomotor dan kognitif, dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang”. Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana yang menjelaskan “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang afektif, psikomotor dan kognitif yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.²⁵ Dimiyati dan Mudjiono mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang dicapai peserta didik dalam

²⁴ Anggraini Fitrianingtyas, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02”, e-jurnalmitrapendidikan, Vol. 1, No. 6 (2017), 710.

²⁵ Ahmadiyahanto, “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015”, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Vol. 6, No. 2 (2016), 983.

bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes hasil belajar dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Setelah melalui proses belajar, hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu perbuatan yang dapat dilihat dan diukur.²⁶

Oemar Hamalik berpendapat bahwa hasil belajar berarti seseorang yang telah belajar akan berubah tingkah lakunya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar, menurut Gitisudarmo dan Sudita, merupakan penjumlahan dari kemampuan, usaha, keterampilan, dan kejelasan tugas tanggung jawab (*role perceptions*). Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab yang diberikan akan mencerminkan hasil belajar peserta didik. Pada bagian yang berbeda, dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pengalaman belajar.

Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang-ulang dan akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan pernah hilang karena hasil belajar turut serta menjadikan pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah pola pikir dan membentuk perilaku kerja yang lebih baik. Berdasarkan pengertian diatas, itulah kesimpulan dari hasil belajar²⁷

²⁶ Anggraini Fitrianingtyas, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02", e-jurnalmitrapendidikan, Vol. 1, No. 6 (2017), 710.

²⁷ Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015", Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Vol. 6, No. 2 (2016), 984.

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Syah, mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa bisa dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu macam upaya belajar peserta didik yang mencakup strategi serta metode pembelajaran yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.
- c. Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yaitu kondisi jasmani dan rohani peserta didik.

Menurut pendapat Dalyono, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- a. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)
 - 1) Kesehatan
 - 2) Intelegensi dan bakat
 - 3) Minat dan motivasi
 - 4) Cara belajar
- b. Faktor eksternal (yang bersal dari luar diri)
 - 1) Keluarga
 - 2) Sekolah
 - 3) Masyarakat
 - 4) Lingkungan sekitar.

Menurut pendapat Djaali, ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

- 1) Motivasi
- 2) Sikap
- 3) Minat
- 4) Kebiasaan belajar
- 5) Konsep diri.²⁸

Dalam bukunya Psikologi Pendidikan, Ngalim Purwanto menjelaskan bahwa ada dua jenis faktor yang mempengaruhi belajar:

- a. Faktor sosial, atau faktor yang terjadi di luar diri individu. yang termasuk faktor sosial antara lain: keluarga (faktor rumah tangga), guru, cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam pendidikan, lingkungan, kesempatan, dan motivasi sosial.
- b. Faktor individual, atau faktor yang terdapat dalam diri organisme itu sendiri, yang meliputi faktor pribadi seperti kecerdasan, latihan, faktor kematangan/pertumbuhan, motivasi, dan faktor lainnya.

Menurut Adi hal-hal yang mempengaruhi proses belajar antara lain:

- a. Waktu istirahat.
- b. Pengetahuan tentang materi.
- c. Pengertian terhadap materi yang dipelajari.
- d. Pengetahuan akan prestasi sendiri.

²⁸ Ahmad Syarifuddin, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya", TA'DIB Jurnal Pendidikan Islam, Vol. XVI, No. 01 (2011), 124-125.

e. Transfer.²⁹

Tohirin, membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua aspek, yakni:

- a. Aspek Fisiologis, mencakup kondisi atau keadaan umum jasmani seseorang. Berkaitan dengan ini, kondisi organ-organ khusus seperti penglihatan, tingkat kesehatan pendengaran juga sangat mempengaruhi peserta didik dalam menyerap pelajaran atau informasi.
- b. Aspek Psikologis, meliputi tingkat kecerdasan/ intelegensi, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi, perhatian, kematangan dan kesiapan.

Faktor-faktor ini sering kali saling mempengaruhi dan sering kali saling berhubungan. Seorang peserta didik yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal), umumnya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana serta tidak mendalam.

Di sisi lain, seorang pelajar dengan kecerdasan tinggi (faktor internal) dan dukungan orang tua (faktor eksternal) dapat memilih strategi belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, sebagai hasil dari pengaruh faktor-faktor tersebut, muncul peserta didik yang *under-achievers* (berprestasi rendah) dan *high-achievers* (berprestasi tinggi) atau gagal sama sekali.

²⁹ Ibid., 125.

Dalam hal ini, seorang pendidik yang berkualitas dan berpengalaman diharapkan dapat mengantisipasi munculnya kelompok siswa yang menunjukkan tanda-tanda kegagalan dengan berusaha mengidentifikasi dan mengatasi hambatan-hambatan dalam belajar. Keberhasilan atau kegagalan belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibagi menjadi dua kategori:

1. Berbagai faktor internal, seperti: kesehatan rohani dan jasmani siswa, minat, kecerdasan, rutinitas berlatih dan belajar, kematangan dan perkembangan, konsep diri, dan motivasi.
2. Faktor eksternal, seperti: kondisi dalam keluarga, guru, motivasi sosial strategi pembelajaran, dan kesempatan yang tersedia.³⁰

B. Penelitian Relevan

Relevan dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah kait-mengait, bersangkutan-paut, berguna secara langsung.³¹ Jadi penelitian relevan adalah penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan topik dan judul penelitian, yang ingin diteliti dengan pokok permasalahan yang sama dengan penelitian yang kita lakukan.

³⁰ Ahmad Syarifuddin, “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya”, TA’DIB Jurnal Pendidikan Islam, Vol. XVI, No. 01 (2011), 127-128.

³¹ Ebta Setiawan, *Relevan Dalam KBBI*, <https://kbbi.web.id/relevan> (di akses pada 18 Oktober 2022)

1. Rahma Annisa, Erwin, Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar, Hasil uji t-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai 84,55, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai 75,84, sesuai dengan hasil penelitian ini. H1 diterima karena data yang diperoleh sebesar $= 3,289$, taraf signifikan $= 0,05$, dan hasil perhitungan $> = 3,289 > 2,000$. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Menurut penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat", siswa lebih tertarik menggunakan aplikasi *Quizizz* karena aplikasi ini menyediakan latihan atau kuis berbasis permainan yang menarik dan menampilkan teks dan gambar yang menarik. Selain itu, aplikasi *Quizizz* didukung oleh Google Meet, sehingga memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dan latihan soal.³²

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang ingin diteliti adalah, penelitian terdahulu menggunakan sampel sebanyak 29 siswa pada kelas eksperimen dan 26 siswa pada kelas kontrol, serta terdapat perbedaan uji pada penelitian terdahulu, pada tes uji normalitas menggunakan uji *liliefors*, uji homogenitas menggunakan uji *Fisher*, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Pada penelitian terdahulu melakukan penelitian pada mata pelajaran IPA dikelas 4 SD.

³² Rahma Annisa, Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal *Basicedu* Vol. 5, No. 5 (2021)

2. Nurul Sukmah, Pengaruh Media “Quizizz” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa, Berikut ini dapat ditarik kesimpulan dari hasil temuan penelitian ini serta hasil analisis data dan pembahasannya: Peningkatan hasil belajar biologi siswa bervariasi, dimana kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Uji *t posttest* siswa memberikan hasil dengan thitung 4,399 lebih besar dari *t* tabel 1,697, yang menunjukkan bahwa hipotesis H1 lebih unggul dari hipotesis Ho. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa hasil belajar biologi siswa dipengaruhi oleh media *Quizizz*. *Quizizz* memiliki potensi untuk memberikan manfaat tersendiri bagi guru dan siswa. Setiap hari, *Quizizz* dapat melakukan evaluasi pembelajaran dari rumah. Selain itu, *Quizizz* juga dapat digunakan untuk melakukan Penilaian Tengah Semester (PTS) dari rumah. Selain itu, dapat juga digunakan untuk melakukan UAS (Ujian Akhir Semester) dari rumah. *Quizizz* adalah aplikasi *web* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan di kelas-kelas pendidikan. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga empat kemungkinan jawaban, termasuk pilihan yang benar, dan pertanyaan dapat ditambahkan gambar pada latar belakang.³³

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang ingin diteliti adalah, penelitian terdahulu menggunakan sampel sebanyak 33 siswa pada

³³ Nurul Sukmah, “Pengaruh Media “Quizizz” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa”, jurnal Binomial, Vol. 4, No. 2 (2021)

kelas eksperimen dan kontrol, serta menggunakan uji *n-Gain*, penelitian terdahulu melakukan penelitian pada mata pelajaran biologi dikelas 10 SMA.

3. Vera Nur Aini, Pengaruh *Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII Di MTSN 1 Kota Surabaya, Siswa mendapatkan nilai yang lebih tinggi pada *posttest* dibandingkan dengan nilai mereka pada *pretest*, menurut temuan penelitian ini dan analisis deskriptif. Data yang dianalisis menggunakan uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai 0,71, yang termasuk dalam kategori tinggi. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang efektif merupakan salah satu cara untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa, karena aplikasi ini berisi permainan yang menarik sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi dan membuat mereka merasa lebih nyaman saat mengikuti kegiatan pembelajaran, sesuai dengan temuan analisis data penelitian ini.³⁴

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang ingin diteliti adalah, peneliti terdahulu hanya menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan uji *N-Gain*, sebab hanya ingin menguji instrument soal, serta menggunakan metode penelitian pra-eksperimen.

C. Kerangka Konseptual

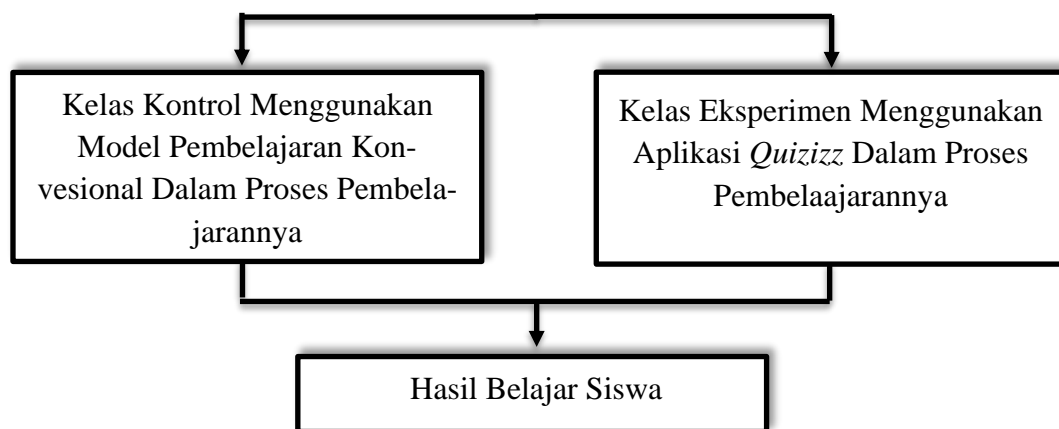
Tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran adalah lima komponen terpenting dalam proses pengajaran. Kelima komponen ini memiliki

³⁴ Vera Nur Aini, "Pengaruh *Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII Di MTSN 1 Kota Surabaya", Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 1, No. 3 (2021)

pengaruh yang signifikan satu sama lain selama proses pengajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif harus dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini diperlukan agar siswa tidak merasa bosan dan proses pembelajaran tidak cenderung monoton dan membosankan. Untuk menghindari siswa menjadi bosan selama proses pembelajaran, peran media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam meningkatkan minat belajar siswa, disini peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, yang dimana di SD Negeri 32 Rejang Lebong itu merupakan hal baru, dengan menggunakannya aplikasi *Quizizz*, diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Quizizz* adalah *web tool* yang dapat digunakan untuk pekerjaan rumah (PR) dan sebagai permainan kuis interaktif baik di dalam maupun di luar kelas. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa multi pemain ke dalam kelas, yang sifatnya menyenangkan, *online*, update secara *real time*, dan memungkinkan pengguna untuk mengunduh hasil belajar mereka segera.

Aplikasi *Quizizz* digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membuat siswa bersemangat, memotivasi mereka, dan mendapatkan hasil dari proses pembelajaran. Sehingga diharapkan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Pada penelitian ini yang bertindak sebagai variabel bebas (x) adalah media pembelajaran aplikasi *Quizizz*, dan yang bertindak sebagai variabel terikat (y) adalah hasil belajar siswa.



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini, yang didasarkan pada kerangka konseptual yang telah dipaparkan, adalah bahwa siswa kelas V SD Negeri 32 Rejang Lebong mendapatkan pengaruh dari strategi pembelajaran IPA berbasis *Quizizz*. Berikut ini adalah daftar kemungkinan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o) untuk hipotesis penelitian:

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

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

Dimana : H_o = Hipotesis Nol

H_a = Hipotesis Alternatif

μ_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

μ_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Quizizz* terhadap

hasil belajar siswa kelas 5 Sd Negeri 32 Rejang Lebong.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 Sd Negeri 32 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian ilmiah di mana satu atau lebih variabel independen atau variabel bebas, dimanipulasi dan dikontrol, dan pengamatan dilakukan pada variabel dependen atau variabel terikat untuk mengidentifikasi variasi yang disebabkan oleh manipulasi variabel independen.³⁵

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*.³⁶

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 IPA 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

³⁵ A. Eko Setyanto, "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, No. 1 (2013), 39.

³⁶ Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 51

menerima perlakuan siswa kedua kelas kemudian mengikuti tes (*posttest*) di akhir pembelajaran untuk mengetahui perbandingan nilai akhir siswa.³⁷

Tabel 3.1 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 pretes 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.

³⁷ Wiwin Iswara, "Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 1, (2018), 3.

7. Dengan menggunakan metode statistika dicari perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, baik dari kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol.³⁸

B. Populasi dan Sampel

Istilah "populasi" mengacu pada wilayah generalisasi dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ingin dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 32 Rejang Lebong. Namun, untuk membatasi jumlah subjek yang diteliti, penelitian ini hanya akan mengambil sampel bukan seluruh populasi.

Tabel 3.2 Populasi Siswa SD Negeri 32 Rejang Lebong

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	I	19	11	30
2	II	16	16	32
3	III	9	8	17
4	IV	18	11	29
5	V	17	16	33
6	VI	14	21	35
Jumlah				175

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁰ Teknik pengambilan sampel adalah metode untuk memilih sampel yang akan digunakan dalam penelitian.⁴¹ *Purposive sampling* merupakan salah satu metode non-random sampling yang digunakan dalam penelitian

³⁸ Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 52

³⁹ Garaika Darmanah, *Metodologi Penelitian*, (Lampung: : CV. Hira Tech, 2019), 48.

⁴⁰ *Ibid.*, 48.

⁴¹ *Ibid.*, 49.

ini. Dalam metode ini, peneliti memilih sampel dengan mengidentifikasi karakteristik spesifik yang konsisten dengan tujuan penelitian. Cara ini membutuhkan kemampuan dan pengetahuan yang baik dari peneliti terhadap populasi penelitian.⁴² Adapun sampel yang diambil dari sebagian populasi, peneliti hanya mengambil kelas atas sebagai sampelnya dan kelas 5 sebagai sampel dalam penelitian ini yang dimana berjumlah 33 siswa, yang dimana akan dibagi menjadi dua kelas, kelas kontrol dan eksperimen.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di bulan Desember. SD Negeri 32 Rejang Lebong menjadi lokasi penelitian ini. Lokasi ini dipilih berdasarkan pengalaman peneliti yang pernah PPL di sana, serta berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh peneliti di lokasi tersebut.

D. Variabel dan Data

variabel dapat didefinisikan sebagai atribut obyek, yang mempunyai “variasi“ satu objek dengan obyek yang lain. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas, yang bertindak sebagai variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran menggunakan media *Quizizz*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

⁴² Dameria Sinaga, *Buku Ajar Statistik Dasar*, (Jakarta: Uki Pres, 2014), 10

Peneliti mencatat informasi dalam bentuk fakta dan angka, yang disebut data. Semua fakta dan angka yang dapat digunakan untuk menyusun suatu informasi dianggap sebagai data, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang digunakan untuk tujuan tertentu.⁴³Data primer dan data sekunder digunakan dalam penelitian ini.

- a. Data yang berasal langsung dari sumber data pertama di lokasi atau objek penelitian dianggap sebagai data primer. Data primer adalah informasi atau data penelitian yang diperoleh dari sumber primer atau sumber asli.⁴⁴Dalam penelitian ini, data primernya adalah data yang diperoleh dari siswa berupa hasil belajar IPA yang menggunakan pembelajaran konvensional dan *Quizizz*, yang diperoleh dari *posttest*.
- b. Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber tambahan atau sumber kedua dari informasi yang diperlukan.⁴⁵ Data-data siswa mulai dari nama, jumlah, nilai, dan data dokumentasi, digunakan sebagai data sekunder dalam penelitian ini.

E. Prosedur Penelitian

Persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian penelitian adalah tiga tahap dari prosedur penelitian ini. Urutan prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

- a. Sebelum memulai penelitian, hal pertama yang perlu dilakukan adalah melakukan observasi terhadap daerah atau lokasi yang akan diteliti.

⁴³ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011),70.

⁴⁴ *Ibid.*, 71.

⁴⁵ *Ibid.*, 71.

- b. Menyusun program untuk proses penelitian setelah mendapatkan lokasi yang memungkinkan untuk dilakukan penelitian.
 - c. Membaca buku, jurnal, dan karya-karya literatur dan internet.
 - d. Menyusun rencana penelitian yang akan menjadi proses dalam penelitian.
 - e. Menggunakan teknik yang dikenal sebagai "*purposive sampling*" atau "pengambilan sampel secara sengaja" untuk memilih subjek penelitian dan sampel dari kelas-kelas yang sudah tersedia.
 - f. Menyusun instrumen penelitian berupa soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.
 - g. Mendiskusikan instrumen penelitian dengan dosen pembimbing dan guru di kelas. instrumen untuk diujicobakan yang telah dikonfirmasi oleh dosen pembimbing dan guru di kelas. memastikan bahwa instrumen penelitian tersebut sah.
2. Pelaksanaan Penelitian
- a. Memberikan soal *pretest* kepada kelas kontrol dan eksperimen.
 - b. Melaksanakan penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen, proses belajar-mengajar di kelas kontrol metode pembelajarannya secara konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya.
 - c. Memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar kedua kelompok

Tabel 3.3 Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. 2. Melakukan absensi 3. Menanyakan kabar siswa. 4. Menanyakan materi pembelajaran minggu lalu, apakah para siswanya masih mengingat materi minggu lalu. 5. Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. 6. Guru menjelaskan tentang materi pada pembelajaran kali ini yaitu perubahan wujud benda. <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru login kedalam aplikasi <i>Quizizz</i>, dan siswa dapat login ke dalam ruang kelas yang telah dibuat oleh guru. Atau siswa dapat memperhatikan video materi pembelajaran yang ditayangkan menggunakan Infocus. 2. Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran perubahan wujud benda, lewat aplikasi <i>Quizizz</i>. 3. Guru memberikan contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 4. Guru dan siswa melakukan percobaan perubahan sifat pada benda, siapkan sendok, gula, kertas, lidi, dan lilin. 5. Siswa mengamati dan memberikan jawaban perubahan apa saja yang terjadi pada benda-benda diatas. 6. Didalam video (materi yang ditampilkan menggunakan aplikasi 	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. 2. Melakukan absensi 3. Menanyakan kabar siswa. 4. Menanyakan materi pembelajaran minggu lalu, apakah para siswanya masih mengingat materi minggu lalu. 5. Guru menjelaskan tentang materi pada pembelajaran kali ini yaitu perubahan wujud benda. <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran perubahan wujud benda. 2. Guru memberikan contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 3. Guru dan siswa melakukan percobaan perubahan sifat pada benda, siapkan sendok, gula, kertas, lidi, dan lilin. 4. Siswa mengamati dan memberikan jawaban perubahan apa saja yang terjadi pada benda-benda diatas. 5. Guru dan Siswa melakukan tanya jawab, tentang pembelajaran hari ini. 6. Siswa diperbolehkan untuk bertanya bila ada materi yang kurang dipahami.

<p><i>Quizizz</i>) tersebut guru menyelipkan quiz-quiz, dan diharapkan siswa dapat menjawabnya.</p> <p>7. Siswa diperbolehkan untuk bertanya bila ada materi yang kurang dipahami</p> <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesimpulan tentang materi hari ini. 2. Dan siswa diperbolehkan untuk bertanya, tentang materi hari ini. 3. Membaca doa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran. 4. Guru menutup dengan salam. 	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesimpulan tentang materi hari ini. 2. Dan siswa diperbolehkan untuk bertanya, tentang materi hari ini. 3. Membaca doa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran. 4. Guru menutup dengan salam.
---	---

3. Penyelesaian Penelitian

- a. Menganalisis hasil penelitian dan melakukan uji hipotesis.
- b. Meyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Karena tujuan dari penelitian adalah untuk mengumpulkan data, maka langkah yang paling penting dalam proses ini adalah pengumpulan data. Maka peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode berikut untuk mendapatkan data yang valid :

1. Tes

Tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.⁴⁶ *Pretest* dan *posttest* dengan soal pilihan ganda pada mata pelajaran IPA digunakan dalam metode ini untuk mengetahui dan mengumpulkan data hasil belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen tertulis dan terekam. Arsip, buku harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat-surat pribadi, kliping, dan sebagainya merupakan contoh-contoh dokumen tertulis. Sedangkan dokumen yang terekam dapat berupa foto, mikrofilm, film, rekaman kaset, dan lain sebagainya.⁴⁷

Dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mendukung bahan penelitiannya. Dokumentasi merupakan metode lain untuk memperoleh data responden. Jenis dokumentasi yang dapat diperoleh antara lain: a) Profil sekolah, meliputi gambaran umum sekolah, sejarah berdirinya, visi dan misi sekolah, serta struktur kepemimpinan. b) Kondisi sekolah, meliputi keadaan siswa dan guru, serta fasilitas yang tersedia.

⁴⁶ Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), 200

⁴⁷ *Ibid.*, 85

G. Uji Instrumen Penelitian

Pada dasarnya, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan pengukuran dan teori yang mendasari pengukuran tersebut menjadi pertimbangan saat merancang instrumen penelitian.⁴⁸

Uji Tes/Soal

Tes yang digunakan berupa *Pretest-Posttest*. Hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan diukur dengan tes ini. Terdapat total 20 soal pilihan ganda, masing-masing dengan empat pilihan, A, B, C, dan D. Jika siswa menjawab dengan benar, mereka akan menerima skor satu, sedangkan jika mereka menjawab salah, mereka akan menerima skor nol. Tes ini diberikan dalam bentuk tes tertulis.

Dalam hal pengumpulan data, persyaratan instrumen harus memenuhi kriteria valid dan reliabel. Pengujian validitas dan reliabilitas diperlukan agar instrumen dapat memenuhi persyaratan tersebut.

1. Uji validitas

Validitas adalah indeks yang menunjukkan apakah alat ukur benar-benar mengukur apa yang diukur atau menghasilkan hasil yang konsisten dengan tujuan pengukuran.⁴⁹ Teknik *Korelasi Pearson Product Moment* digunakan dalam penelitian ini.

⁴⁸ I Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, 2020), 1.

⁴⁹ *Ibid.*, 53.

Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment*:

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

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% yaitu:

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 SPSS

24.0. dengan kriteria pengambilan keputusan jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Hasil Hitung Uji Validitas Soal Menggunakan Teknik *Pearson Product Moment*.

Tabel 3.4 Hasil Hitung Uji Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Valid	2,4,6,7,10,11,12,13,15,16,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,	21
2.	Tidak Valid	1,3,5,8,9,14,17,29,30	9
Jumlah			30

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas 5 di SD Negeri 27 Lebong. Hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa 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) = 13. Berdasarkan tabel r *product moment* pada signifikansi 5% diketahui r tabel sebesar 0,553. Sehingga:

jika hasil r hitung $>$ r tabel maka soal dinyatakan valid.

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

Dari 30 item soal, 21 item soal diantaranya valid.

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas ialah ketepatannya dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Karena data hanya dapat dipercaya jika konsisten, sebuah instrumen penelitian dikatakan reliabel jika dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten.⁵⁰

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.

⁵⁰ Ibid., 64.

Berikut ini disajikan rumus KR 20.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

ri = reliabilitas internal instrumen

k = jumlah item soal dalam instrumen

pi = proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap item soal

qi = 1 - pi

s_t² = varians total

rumus varian total $\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n} =$, dengan x adalah nilai setiap soal, \bar{x} adalah

semua nilai rata-rata, dan n adalah jumlah responden.

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas KR

lebih dari 0,70 (ri > 0,70).⁵¹

Dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan bantuan *MS.Excel*. Didapatkan

hasil:

Tabel 3.5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Reliabilitas	
Kuder Richardson (KR)	Item Soal
0,919530893	30

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar

0,919530893 dari 30 item soal. Karena nilai KR > 0,70 atau 0,919530893 >

0,70, sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

3. Tingkat kesukaran

⁵¹ Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 7, No. 1 (2018), 21

Tingkat kesukaran artinya memiliki keseimbangan antara butir soal sukar, sedang dan mudah.⁵² Menggunakan rumus.

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:

antara 0,01 sampai dengan 0,03 : sukar

antara 0,30 sampai dengan 0,70 : sedang

antara 0,70 sampai dengan 1.00 : mudah

Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran

Kategori	Jumlah
Sukar	1
Sedang	15
Mudah	14

Dari jumlah seluruh 30 item soal, taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya 1 butir soal kategori sukar, 15 butir soal kategori sedang dan 14 butir soal kategori mudah.

4. Daya Pembeda

Kemampuan soal untuk membedakan antara kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah disebut juga daya pembeda soal.⁵³ Adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

⁵² Nani Hanifah, "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi", Sosio E-kons, Vol.6, No.1 (2014), 43

⁵³ Ibid., 47

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

Keterangan:

DP : Indeks daya pembeda.

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

BB : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

JA : banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

JB : banyaknya peserta tes kelompok bawah.

Klasifikasi daya pembeda dibedakan atas :

< 0.00 (negatif) : tidak baik (soal di buang)

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

Tabel 3.7 Hasil Hitung Daya Pembeda

Keterangan	Jumlah
Tidak Baik	1
Jelek	7
Cukup	10
Baik	10
Baik Sekali	2

Dari jumlah seluruh 30 item soal, daya pembeda tiap butir soal, adapun hasilnya 1 butir soal kategori tidak baik, 7 butir soal kategori jelek, 10 butir soal kategori cukup, 10 butir soal kategori baik dan 2 butir soal kategori baik sekali.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menganalisa 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. Karena 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 Pvalue > 0,05, dan distribusi tidak normal jika PValue < 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+} : data ke n-i+1

X_i : data ke i

\bar{x} : rata-rata data ⁵⁴

⁵⁴Shela Monica, dkk, “Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”, Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 4, No.2 (2020), 223

Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $T_3 > p\text{-value}$ dan H_0 ditolak jika $T_3 \leq p\text{-value}$ dengan α (taraf nyata) = 5% atau 0,05.

2. Uji Homogenitas

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 25.0 dalam penelitian ini untuk menguji homogenitas.

Berikut rumus yang dapat digunakan untuk melakukan uji *levene*:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah siswa.

k = banyaknya kelas.

$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

\bar{Y}_i = rata-rata dari kelompok i

\bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i

\bar{Z} = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij} ⁵⁵

Dengan ketentuan:

- a. Jika Nilai Sig. < 0,05 maka H_0 bahwa varians kedua Kelas eksperimen dan kontrol sama ditolak.

Hal ini berarti kedua kelas eksperimen dan kontrol pada hasil *posttest* mempunyai varians tidak homogen.

⁵⁵Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)", *Inovasi Pendidikan*, Vol. 7. No. 1 (2020), 54

- b. Jika Nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima.

Hal ini berarti kedua Kelas eksperimen dan kontrol pada hasil *posttest* mempunyai varians homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan *Paired sampel t test*, digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis alternatif atau Ha yang diajukan adalah “terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau *pretest* (belum menerapkan pembelajaran IPA menggunakan *Quizizz*) dan setelah diberi perlakuan *posttest* (telah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan *Quizizz*)”. Dalam penelitian ini untuk uji hipotesis peneliti menggunakan program SPSS Versi 25.0 dengan *Paired sampel t test*.

Pengujian dengan *Paired sampel t test*. dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}, \quad SD = \sqrt{var}, \quad var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisish pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel⁵⁶

⁵⁶ Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Gramasurya, 2017),

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel t test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil *output spss*.

- 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 atau *pretest* (belum menerapkan pembelajaran IPA menggunakan *Quizizz*) dan setelah diberi perlakuan atau *posttest* (telah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan *Quizizz*).

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

I. Definisi Operasional

Definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati, dikenal sebagai definisi operasional. Secara tidak langsung definisi operasional tersebut akan menunjuk pada alat pengambil data yang sesuai digunakan atau mengacu pada bagaimana mengukur suatu variabel.⁵⁷

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Strategi Pembelajaran Berbasis *Quizizz*

Strategi pembelajaran berbasis *Quizizz*, artinya menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, *Quizizz* sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas

⁵⁷ Winarno, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*, (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2013), 35.

dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat di ukur. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA yang berupa nilai dari skala 0-100, yang diperoleh siswa dari hasil tes soal (*posttest*), tes soal didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan atau tingkat pemahaman dalam mempelajari materi pelajaran.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan memberikan gambaran umum tentang penelitian ini, memberikan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dari dua kelas subjek penelitian masing-masing, dari *pretest* dan *posttest* dan mendiskusikan temuan-temuan penelitian.

1. Proses Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* di SD Negeri 32 Rejang Lebong

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 32 Rejang Lebong Jl. DI Panjaitan, Kelurahan Talang Benih, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di SD Negeri 32 Rejang Lebong, setelah melakukan observasi peneliti memfokuskan penelitian pada kelas V yang berjumlah 33 siswa yang dimana akan dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan ibu Hasiana, S.Pd, sebagai wali kelasnya.

Sebelum melakukan penelitian di SD Negeri 32 Rejang Lebong, peneliti terlebih dahulu menyusun instrument tes berupa soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 30 soal pilihan ganda, selanjutnya dilakukan tes validitas yang dimana pada penelitian ini ibu Hasiana, S.Pd, sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar.

Validasi soal dilakukan pada kelas V SD Negeri 27 Lebong, yang dimana hasil perhitungan validasi soal dengan teknik *Korelasi Pearson*

Product Moment, ternyata dari 30 soal yang diujikan dinyatakan sebanyak 21 soal dinyatakan valid dan 9 dinyatakan tidak valid. Setelah perhitungan validasi diketahui selanjutnya akan dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan teknik Kuder Richardson, yang dimana dalam perhitungan tersebut diketahui instrument soal dinyatakan reliabel. Selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal, dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dinyatakan 1 soal dikategorikan sukar, 15 soal kategori sedang, 14 soal kategori mudah. Selanjutnya adalah menghitung daya pembeda tiap soal, yang dimana terdapat 1 soal kategori tidak baik, 7 soal kategori jelek, 10 soal kategori cukup, 10 soal kategori baik, 2 soal kategori baik sekali.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal, maka peneliti menggunakan 20 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar IPA siswa. Setelah semua instrument penelitian dilakukan selanjutnya peneliti membuat slide presentasi di *Quizizz* dan diterapkan pada kelas eksperimen.

Pertama peneliti mencari bahan ajar terlebih dahulu yaitu materi IPA tentang perubahan wujud benda, guru mulai membuat slide presentasi di *Quizizz* dan pertanyaan. Setelah bahan pembelajaran telah siap, berikut tahapan pembelajarannya: 1. Guru *login* kedalam aplikasi *Quizizz*, dan siswa dapat login ke dalam ruang kelas yang telah dibuat oleh guru. Atau siswa dapat memperhatikan video materi pembelajaran yang ditayangkan menggunakan Infocus. 2. Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran perubahan wujud benda, lewat aplikasi *Quizizz*. 3. Guru memberikan contoh

perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 4. Guru dan siswa melakukan percobaan perubahan wujud pada benda, siapkan sendok, gula, kertas, lidi, dan lilin. 5. Siswa mengamati dan memberikan jawaban perubahan apa saja yang terjadi pada benda-benda diatas. 6. Didalam video (materi yang ditampilkan menggunakan aplikasi *Quizizz*) tersebut guru menyelipkan quiz-quiz, dan diharapkan siswa dapat menjawabnya. 7. Siswa diperbolehkan untuk bertanya bila ada materi yang kurang dipahami.

2. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan *pretest* dengan 20 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Skornya adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas eksperimen menggunakan *Quizizz* untuk mengajarkan IPA, dan *posttest* dengan 20 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka. Tabel 4.1 menampilkan hasil belajar kelas eksperimen dari *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Interval	Pretest	
	Nilai	Fi	%
1	20-32	2	14,28
2	33-45	3	21,42
3	46-58	2	14,28
4	59-71	3	21,42
5	72-84	4	28,57
Jumlah		14	
Mean		56,43	
Median		57,5	
Modus		75	
Maksimum		80	
Minimum		20	

Tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,43, median 57,5, modus 75.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Interval	Pretest	
	Nilai	Fi	%
1	45-55	3	21,42
2	56-66	0	0
3	67-77	4	28,57
4	78-88	2	14,28
5	89-99	5	35,71
Jumlah		14	
Mean		77,86	
Median		80	
Modus		75	
Maksimum		95	
Minimum		45	

Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, diperoleh nilai rata-rata *Posttes* sebesar 77,86 , median 80, modus 75.

3. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Sebelum menerima perlakuan, siswa kelas kontrol mengikuti *pretest* yang terdiri dari 20 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Skor yang diberikan adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, siswa kelas kontrol dalam pembelajaran IPA menggunakan metode konvensional dan diberikan 20 soal pada *posttest* untuk mengetahui hasil belajar mereka.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

No	Interval	Pretest	
	Nilai	Fi	%
1	15-30	2	14,28
2	31-46	0	0
3	47-62	6	42,85
4	63-78	4	28,57
5	79-94	2	14,28
Jumlah		14	
Mean		57,14	
Median		57,5	
Modus		50	
Maksimum		90	
Minimum		15	

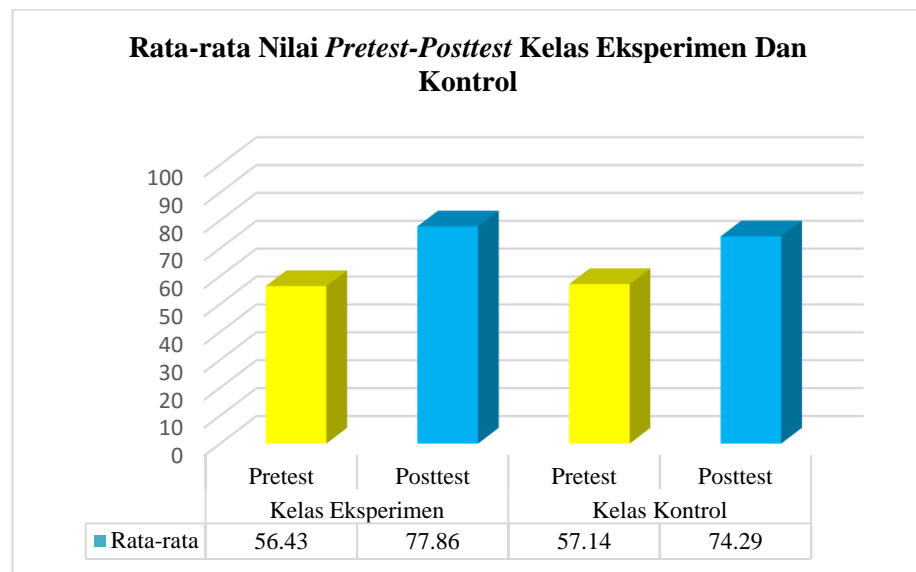
Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,14, median 57,5, modus 50.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

No	Interval	Pretest	
	Nilai	Fi	%
1	45-54	2	14,28
2	55-64	1	7,14
3	65-74	2	14,28
4	75-84	4	28,57
5	85-94	5	35,71
Jumlah		14	
Mean		74,28	
Median		80	
Modus		90	
Maksimum		95	
Minimum		45	

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rata-rata *Posttes* sebesar 74,28 , median 80, modus 90.

Grafik 4.1 Rata-rata Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol



Dapat dilihat pada grafik 4.1 diatas, pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, diperoleh rata-rata *posttest* 77,86, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 95, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* 74,28, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 90.

4. Pengujian Prasyarat Dan Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

a. 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. Karena 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 signifikansi $> 0,05$, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi $< 0,05$. Dalam hal ini, SPSS 25.0 digunakan untuk pengujian normalitas.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Perubahan Sifat Benda	Pretest Eksperimen	0,188	14	0,194	0,915	14	0,187
	Posttest Eksperimen	0,216	14	0,076	0,877	14	0,053
	Pretest Kontrol	0,212	14	0,088	0,954	14	0,625
	Posttest Kontrol	0,221	14	0,063	0,890	14	0,080
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel 4.5 diatas yang dilihat data tabel *Shapiro-Wilk*, diketahui nilai signifikasi dari *pretest-posttest* kelas eksperimen, nilai signifikasinya $> 0,005$. Begitu pula nilai signifikasi kelas kontrol dari *pretest-posttest*, nilai signifikasinya $>$ dari 0,005. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

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. Ketentuan program SPSS versi 25.0 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini:

Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa varians kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen.

Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Perubahan Sifat Benda	Based on Mean	0,025	1	26	0,875
	Based on Median	0,137	1	26	0,714
	Based on Median and with adjusted df	0,137	1	25,606	0,714
	Based on trimmed mean	0,048	1	26	0,829

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, diketahui nilai Sig. *Based on Mean* untuk variable hasil belajar IPA (perubahan wujud benda) adalah sebesar 0,875. Karena nilai Sig. $0,875 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar *posttest* IPA (perubahan wujud benda) pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji *paired sampel t test* digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis diuji dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen untuk mengetahui apakah penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPA atau tidak. Nilai signifikansi (Sig.) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan uji *paired sampel t test* dari hasil SPSS versi 25.0.

Jika nilai Sig 2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.

Jika nilai Sig 2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima, dan H_a ditolak.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Pos test	-4,286	1,437	0,384	-5,116	-3,456	-11,157	13	0,000

Berdasarkan tabel diatas 4.7, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong.

B. Pembahasan

1. Hasil Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* Pada Siswa

Sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu yang dimana didapatkan rata-rata siswa kelas eksperimen 56,43, setelah melakukan *pretest*, siswa diberikan perlakuan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran, selanjutnya siswa diberikan *posttest* untuk melihat nilai akhir yang dimana siswa mendapat rata-rata 77,86.

Dilihat dari rata-rata *pretest-posttest* siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kognitif pada siswa, yang awalnya mungkin siswa hanya mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3), setelah diberikan perlakuan siswa dapat menganalisis (C4), serta merangkum (C5).

Menurut Kemp & Dayton, beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran antara lain; 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. 2) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik ;3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif ;4) Efisiensi waktu ;5) Meningkatkan kualitas hasil belajar ;6) Fleksibilitas waktu dan lokasi ;7)

Meningkatkan sikap positif peserta didik ;8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.⁵⁸

Selain itu Ambarini menyatakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, dan Metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru penjelasan.⁵⁹

Sejalan dengan Hamalik, berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan dorongan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁶⁰

Hal ini sejalan dengan penelitian Nurwinda, berdasarkan hasil penelitian diperoleh, bahwa secara umum terdapat peningkatan penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. Terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 20,75. Selain itu pada tes awal *pretest* jumlah siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 8 orang dari 20 siswa. Sedangkan

⁵⁸ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021),

⁵⁹ Ibid., 44

⁶⁰ Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), 67

pada tes akhir *posttest* semua siswa mencapai nilai $KKM \geq 70$ sebanyak 20 siswa.⁶¹

Dari penjelasan teori menurut para ahli diatas, bahwasannya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Bearti penggunaan media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar.

2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sebelum diberi perlakuan kedua kelas diberikan *pretest* sebanyak 20 soal pilihan ganda, dengan ketentuan nilai 1-100, untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 56,43, dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 80 dan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 57,14 dengan nilai minimum 15 dan nilai maksimum 90. Berdasarkan varian yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran IPA (perubahan wujud benda) dengan metode yang berbeda. Siswa kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajarannya. Pada pembelajaran kelas eksperimen siswa terlihat antusias dan penasaran sebab itu baru pertama kali siswa belajar menggunakan media *Quizizz*, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung sebab pada tampilan layar terlihat

⁶¹ Nurwinda, dkk, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo", Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, Vol. 7. No. 1 (2022), 43

menarik, guru dapat menampilkan gambar, video, kuis-kuis sehingga proses pembelajarannya lebih menarik, serta siswa dapat menjawab kuis-kuis yang diberikan, jika siswa ingin mengulang lagi materi pembelajaran atau mencari materi lain, siswa dapat mengaksesnya melalui aplikasi *Quizizz* atau langsung mengunjungi *web Quizizz*.

Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode konvensional dalam proses pembelajarannya. Pada pembelajaran kelas kontrol tidak semua siswa memperhatikan proses pembelajaran sebab pembelajaran tidak menarik serta siswa merasa jenuh, kurangnya keaktifan siswa siswa pun malas bertanya, ketika guru memberikan beberapa pertanyaan hanya sedikit siswa yang dapat menjawabnya sebab siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Setelah menerima berbagai perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa mengerjakan *posttest* di akhir pertemuan untuk mengetahui hasil belajar mereka. Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) menunjukkan hasil belajar IPA siswa, dapat dilihat pada grafik 4.1 berikut.

Dapat dilihat pada grafik 4.1, pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, diperoleh rata-rata *posttest* 77,86, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 95, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* 74,28, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 90. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik.

Penggunaan *Quizizz* membuat siswa lebih senang dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami materi pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multi permainan melalui *Quizizz*.

Reiser dan Dick menyebut manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan keingintahuan siswa dengan⁶²

Selain itu, Ibrahim menekankan pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar siswa, membantu siswa mempertahankan pengetahuan, dan menghidupkan pelajaran.⁶³

Hal ini sejalan dengan penelitian Endang Sri Mureiningsih pada tahun 2014 yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa untuk materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. Hal ini ditunjukkan dengan aktivitas belajar siswa, mengemukakan pendapat, dan ketuntasan hasil belajar yang meningkat masing-masing sebesar 20% dan 16%.⁶⁴

Untuk mempengaruhi hasil belajar siswa, *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menghi-

47 ⁶² Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021),

⁶³ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press, 2010), 37

⁶⁴Endang Sri Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif", *Jurnal Muhammadiyah*, Vol. 7 (2014), 227

bur. Hal ini mengindikasikan bahwa dengan memasukkan media pembelajaran *Quizizz* ke dalam proses pembelajaran dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya meningkatkan fokus dan antusiasme siswa dalam belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar

Antusiasme siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan menyenangkan. Penilaian guru terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hal ini. Siswa umumnya memahami atau mengerti apa yang disampaikan oleh guru jika nilai tes hasil belajar mereka tinggi atau meningkat.

Kemp dan Dayton mengatakan bahwa, secara umum, peran media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Namun, secara lebih spesifik, ada beberapa keuntungan media yang lebih mendalam, seperti beberapa keuntungan media untuk pembelajaran berikut ini. Media memungkinkan terjadinya proses belajar kapan saja dan dimana saja, dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, dapat menggeser peran pendidik ke arah yang lebih

positif dan produktif, serta dapat disampaikan secara konsisten. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Terlibat dalam lebih banyak percakapan, efisiensi energi dan waktu.⁶⁵

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *paired sampel t test*, *pretest posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul Wardah Al Mawaddah pada tahun 2021, yang menghasilkan kesimpulan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah 65,19, dengan nilai minimum 15, dan nilai maksimum 100. Peneliti kemudian memberikan soal *posttest* untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh. Soal tersebut menghasilkan nilai rata-rata 88,08, dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh ketika media pembelajaran *Quizizz* digunakan pada mata pelajaran matematika.⁶⁶

⁶⁵ Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), 67

⁶⁶ Ashimatul Wardah Al Mawaddah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5 (2021), 3114

Memanfaatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah media pembelajaran tradisional dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan menawarkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menghibur. Dan dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran juga memperkenalkan kepada siswa bahwa *smartphone* atau laptop yang sering digunakan hanya untuk bermain media sosial ataupun game, sebenarnya bisa juga digunakan sebagai sumber pengetahuan, dan apabila siswa jenuh atau bosan ketika belajar menggunakan buku, siswa dapat mengakses *Quizizz* serta mencari materi yang diinginkan, mulai dari jenjang SD, SMP dan SMA. Dan apabila siswa mau mencoba atau mengasah kemampuannya, siswa dapat mencari quis atau soal dengan berbagai macam mata pelajaran. Untuk mengakses *Quizizz* dapat dimanapun dan kapanpun, selagi masih tersedia perangkat seperti *smartphone* atau laptop, serta adanya jaringan internet untuk mengakses *Quizizz*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Dilihat dari rata-rata *pretest-posttest* siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kognitif pada siswa, yang awalnya mungkin siswa hanya mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3), setelah diberikan perlakuan siswa dapat menganalisis (C4), serta merangkum (C5).
2. Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh rata-rata *posttest* 77,86, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 95, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional, semangat dan fokus siswa kurang terlihat terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran, dan diperoleh rata-rata *posttest* 74,28, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 90. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik.

3. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *paired sampel t test, pretest posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,005, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media *Quizizz* (variable X) terhadap hasil belajar (variable Y) dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal baru karna pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.
2. Bagi guru, mungkin bisa sesekali menerapkan media pembelajaran interaktif, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyanto. “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 2, (2016): 980–993.
- Akhiruddin, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang, 2019.
- Ankit, Deepak, *Tentang Quizizz*, <https://quizizz.com/>, diakses 25 Februari 2023
- Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: CV. Rajawali Press, 2011.
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 5 (2021), 3109-3116
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: GP Press, 2010.
- Brittany Washburn, *How To Use Quiziz*, <https://brittanywashburn.com/2018/05/how-to-use-quizizz> diakses pada 23 Agustus 2022
- Darmanah, Garaika, *Metodologi Penelitian*, Lampung: CV. Hira Tech, 2019.
- Endang Sri Mureiningsih. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif”. *Jurnal Muhammadiyah*. Vol. 7 (2014), 214-229
- Fitrianingtyas, Anggraini. “Peningkatan Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02.” *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 1, No. 6, (2017): 708–720.
- Gunawan, Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, Medan: Rajawali pers, 2019.

- Haddar, Gamar Al, dan Maulana Adam Juliano. “Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 6, (2021): 4794–4801.
- Hanifah, Nani, “Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi”, *Sosio E-kons*, Vol.6, No.1 (2014): 41-55
- Hasan, Muhammad, dkk, *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Indrawan, Irjus, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020.
- Irawan, *et al*, *Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Ipa Sd Negeri 88 Loka Kecamatan Baraka*, Makasar: Universitas Negeri Makassar, 2015.
- Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Iswara,Wiwin. “Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1, No. 1, (2018): 1-7
- Komang, I Sukendra, *Instrumen Penelitian*, Pontianak: Mahameru Press, 2020.
- Kumala, Farida Nur, *Pembelajaran IPA di SD*, Malang: Ediide Infografika, 2016.
- Monica, Shela, dkk. “Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*. Vol. 4, No.2 (2020): 220-228
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.
- Nurfadhillah, Septy, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III”, *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2 (2021): 243-255
- Nurrita, Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Misykat*, Vol. 03, No. 01 (2018): 171-187

- Nurwinda, dkk. “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo”. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol. 7. No. 1 (2022): 36-44
- Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Gramasurya, 2017.
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Setyanto, A. Eko. “Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi.” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, No. 1. (2013): 37-48.
- Supriadi, Nunung, “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”, *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol. 5, No. 1 (2021): 42-51
- Supriadi, Nunung, *et al*, *Implementasi E-learning Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto*, 2020
<http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id>, pdf.
- Syarifuddin, Ahmad. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya.” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 16, No. 01, (2011): 113–136.
- Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)”. *Inovasi Pendidikan*. Vol. 7. No 1 (2020), 50-62.
- Winarno, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*, Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2013.
- Yusup, Febrianawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7, No. 1 (2018): 17-23.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SDN 32 Rejang Lebong
Kelas / Semester : 5 /1
Pelajaran : IPA
Materi : Perubahan Wujud Benda
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, gas, cair).

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Pembelajaran interaktif

2. Diskusi
3. Tanya jawab
4. Demonstrasi

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. 2. Melakukan absensi 3. Menanyakan kabar siswa. 4. Menanyakan materi pembelajaran minggu lalu, apakah para siswanya masih mengingat materi minggu lalu. 5. Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. 6. Guru menjelaskan tentang materi pada pembelajaran kali ini yaitu perubahan wujud benda. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru login kedalam aplikasi <i>Quizizz</i>, dan siswa dapat login ke dalam ruang kelas yang telah dibuat oleh guru. Atau siswa dapat memperhatikan video materi pembelajaran yang ditayangkan menggunakan Infocus. 2. Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran perubahan wujud benda, lewat aplikasi <i>Quizizz</i>. 3. Guru memberikan contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 4. Guru dan siswa melakukan percobaan perubahan sifat pada benda, siapkan sendok, gula, kertas, lidi, dan lilin. 5. Siswa mengamati dan memberikan jawaban perubahan apa saja yang terjadi pada benda-benda diatas. 	40 menit

	6. Didalam video (materi yang ditampilkan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>) tersebut guru menyelipkan quiz-quiz, dan diharapkan siswa dapat menjawabnya. 7. Siswa diperbolehkan untuk bertanya bila ada materi yang kurang dipahami	
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan kesimpulan tentang materi hari ini. 2. Dan siswa diperbolehkan untuk bertanya, tentang materi hari ini. 3. Membaca doa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran. 4. Guru menutup dengan salam.	10 menit

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

LAMPIRAN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Sikap																			
		Tanggung jawab				Jujur				Peduli				Kerjasama				Santun			
		K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					

K: Kurang C: Cukup B: Baik BS : Baik Sekali

2. Penilaian Keterampilan

Siswa dapat menjawab perubahan apa yang terjadi pada gula, kertas, dan lilin.

No	Nama Siswa	Gula	Kertas	Lilin
1				
2				
3				
4				
5				

3. Penilaian Pengetahuan
Guru memberikan soal quiz pada siswa.

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru dan siswa kelas 5, Internet, infocus dan laptop.
2. Gula, kertas dan lilin

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Curup, ... Desember 2022
Mahasiswa

Lili Herawati, S.Pd
NIP. 1966 0609200103 2001

M. Aris Fadillah
NIM. 18591068

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SDN 32 Rejang Lebong
Kelas / Semester : 5 /1
Pelajaran : IPA
Materi : Perubahan wujud benda
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, gas, cair)

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. 2. Menanyakan salah satu lagu wajib dan atau nasional. 3. Melakukan absensi 4. Menanyakan kabar siswa. 5. Menanyakan materi pembelajaran minggu lalu, apakah para siswanya masih mengingat materi minggu lalu. 6. Guru menjelaskan tentang materi pada pembelajaran kali ini yaitu perubahan wujud benda. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran perubahan wujud benda. 2. Guru memberikan contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 3. Guru dan siswa melakukan percobaan perubahan sifat pada benda, siapkan sendok, gula, kertas, lidi, dan lilin. 4. Siswa mengamati dan memberikan jawaban perubahan apa saja yang terjadi pada benda-benda diatas. 5. Guru dan Siswa melakukan tanya jawab, tentang pembelajaran hari ini. 6. Siswa diperbolehkan untuk bertanya bila ada materi yang kurang dipahami. 	40 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan kesimpulan tentang materi hari ini. 	10 menit

	6. Dan siswa diperbolehkan untuk bertanya, tentang materi hari ini. 7. Membaca doa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran. 8. Guru menutup dengan salam.	
--	---	--

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

LAMPIRAN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Sikap																				
		Tanggung jawab				Jujur				Peduli				Kerjasama				Santun				
		K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						

K: Kurang C: Cukup B: Baik BS : Baik Sekali

2. Penilaian Keterampilan

Siswa dapat menjawab perubahan apa yang terjadi pada gula, kertas, dan lilin.

No	Nama Siswa	Gula	Kertas	Lilin
1				
2				
3				
4				
5				

3. Penilaian Pengetahuan
Guru memberikan soal pada siswa.

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru dan siswa kelas 5.
2. Gula, kertas dan lilin

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Curup, ... Desember 2022
Mahasiswa

Lili Herawati, S.Pd
NIP. 1966 0609200103 2001

M. Aris Fadillah

Lampiran 2

UJI VALIDITAS SOAL IPA KELAS 5 SD MATERI “PERUBAHAN WUJUD BENDA”

Nama :

Soal :

1. Asap termasuk benda

a. gas	b. cair
c. padat	d. tak terlihat
2. Sifat benda gas adalah

a. bentuk dan ukurannya tetap	b. bentuk tetap, ukuran berubah
c. bentuk dan ukurannya berubah	d. bentuk berubah, ukuran tetap
3. Es yang biarkan di tempat terbuka akan

a. membeku	b. menguap
c. mengembun	d. mencair
4. Kayu termasuk benda

a. padat	b. cair
c. gas	d. bening
5. Ciri-ciri benda cair adalah

a. bentuk dan isinya berubah	b. bentuknya berubah, isinya tetap
c. bentuk dan isinya tetap	d. bentuk dan isinya berubah-ubah
6. Air di dalam gelas bila dimasukkan ke dalam mangkuk maka bentuknya

a. seperti gelas	b. seperti mangkuk
c. bulat	d. tidak menentu
7. Benda yang dapat mengalami perkaratan adalah

a. buku	b. gelas
c. besi	d. keramik
8. Perubahan wujud zat yang terjadi secara alami adalah

a. pembakaran sampah	b. pembakaran hutan
c. pembusukan buah	d. pembuatan tempe
9. Pemanasan pada air akan mengakibatkan air berubah wujud menjadi

a. es	b. embun
c. uap	d. titik air
10. Di bawah ini yang merupakan faktor-faktor yang dapat membuat benda mengalami perubahan, **kecuali**

a. pembusukan	b. pendinginan
c. pemanasan	d. pencairan
11. Buah yang menjadi layu dan busuk merupakan contoh perubahan benda yang disebabkan oleh

- a. pembakaran
c. pembusukan
- b. perkaratan
d. pendinginan
12. Kayu yang dibakar akan mengeluarkan bau
a. hangus
c. wangi
- b. harum
d. segar
13. Kelompok benda berikut yang setelah dibakar akan mengalami perubahan tetap adalah
a. lidi, lilin, kertas
c. lidi, kertas, batang kayu
- b. lidi, besi, kertas
d. lilin, batang kayu, kertas
14. Perubahan wujud dari padat menjadi cair disebut ...
a. membeku
c. mencair
- b. menguap
d. menyublim
15. Gula dipanaskan akan membentuk karamel. Perubahan gula menjadi karamel termasuk perubahan ...
a. kimia
c. fisika
- b. biologi
d. iklim
16. Perhatikan perubahan benda berikut!
(1) singkong menjadi tape
(2) cokelat yang dilelehkan
(3) kayu yang dibakar
(4) air menjadi es
Perubahan benda yang sifatnya sementara adalah ...
a. (1) dan (2)
c. (2) dan (4)
- b. (3) dan (4)
d. (1) dan (3)
17. Perubahan yang terjadi pada lilin yang dinyalakan adalah
a. mencair kemudian membeku
c. mencair kemudian menguap
- b. membeku kemudian mencair
d. menguap kemudian mengembun
18. Berikut ini peristiwa pembekuan adalah
a. es mencair
c. air dipanaskan di atas kompor (kulkas)
- b. air dijemur di bawah matahari
d. air dimasukkan ke dalam freezer
19. Perubahan benda yang dapat kembali ke wujud semula disebut
a. perubahan biologi
c. perubahan sementara
- b. pembusukan
d. perubahan tetap
20. Berikut ini perubahan benda yang disengaja manusia, **kecuali**
a. pembakaran
c. perkaratan
- b. pemanasan
d. pembekuan
21. Berikut ini perubahan benda yang bersifat sementara adalah
a. kayu dibakar
c. es batu dicairkan
- b. pembusukan buah
d. telur yang direbus

22. Sayuran bila dibiarkan saja, akan mengalami
- a. tetap segar
 - b. pematangan
 - c. pembusukan
 - d. pengawetan
23. Kertas dapat mengalami perubahan sifat jika
- a. diangin-anginkan
 - b. dijemur
 - c. dipotong
 - d. dibakar
24. Berikut ini adalah cara yang dilakukan agar buah menjadi awet, **kecuali**
- a. dibiarkan saja
 - b. dimasukkan ke dalam kulkas
 - c. dibuat manisan
 - d. dibungkus rapat
25. Wujud benda terdiri dari berikut ini, **kecuali**
- a. padat
 - b. cair
 - c. lunak
 - d. gas
26. Yang termasuk benda padat adalah
- a. asap, kayu, batu
 - b. besi, air, es
 - c. air, asap, minyak
 - d. kayu, besi, batu
27. Kayu yang dibakar akan berubah warna menjadi
- a. putih
 - b. hitam
 - c. kuning
 - d. merah
28. Benda-benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya sebagai berikut
- a. padat, cair dan uap
 - b. cair, lunak, dan keras
 - c. padat, cair, dan gas
 - d. sangat keras, mengalir, ringan
29. Minyak – besi – asap
Susun secara berurutan benda-benda diatas
- a. cair – cair – gas
 - b. cair – padat – gas
 - c. air – padat – gas
 - d. cair – keras – gas
30. Berikut ini contoh benda padat, **kecuali**
- a. kayu
 - b. batu
 - c. besi
 - d. minyak

Lampiran 3

UJI *PRETEST-POSTTEST* SOAL IPA KELAS 5 SD MATERI “PERUBAHAN WUJUD BENDA”

Nama :

Soal :

1. Sifat benda gas adalah

a. bentuk dan ukurannya tetap	b. bentuk tetap, ukuran berubah-ubah
c. bentuk dan ukurannya berubah-ubah	d. bentuknya berubah, ukurannya tetap
2. Kayu termasuk benda

a. padat	b. cair
c. gas	d. bening
3. Air di dalam gelas bila dimasukkan ke dalam mangkuk maka bentuknya

a. seperti gelas	b. seperti mangkuk
c. bulat	d. tidak menentu
4. Benda yang dapat mengalami perkaratan adalah

a. buku	b. gelas
c. besi	d. keramik
5. Di bawah ini yang merupakan faktor-faktor yang dapat membuat benda mengalami perubahan, **kecuali**

a. pembusukan	b. pendinginan
c. pemanasan	d. pencairan
6. Buah yang menjadi layu dan busuk merupakan contoh perubahan benda yang disebabkan oleh

a. pembakaran	b. perkaratan
c. pembusukan	d. pendinginan
7. Kelompok benda berikut yang setelah dibakar akan mengalami perubahan tetap adalah

a. lidi, lilin, kertas	b. lidi, besi, kertas
c. lidi, kertas, batang kayu	d. lilin, batang kayu, kertas
8. Gula dipanaskan akan membentuk karamel. Perubahan gula menjadi karamel termasuk perubahan ...

a. kimia	b. biologi
c. fisika	d. iklim
9. Perhatikan perubahan benda berikut!
(1) singkong menjadi tape

(2) coklat yang dilelehkan

(3) kayu yang dibakar

(4) air menjadi es

Perubahan benda yang sifatnya sementara adalah ...

a. (1) dan (2)

b. (3) dan (4)

c. (2) dan (4)

d. (1) dan (3)

10. Berikut ini peristiwa pembekuan adalah

a. es mencair

b. air dijemur di bawah matahari

c. air dipanaskan di atas kompor

d. air dimasukkan ke dalam freezer

(kulkas)

11. Perubahan benda yang dapat kembali ke wujud semula disebut

a. perubahan biologi

b. pembusukan

c. perubahan sementara

d. perubahan tetap

12. Berikut ini perubahan benda yang disengaja manusia, **kecuali**

a. pembakaran

b. pemanasan

c. perkaratan

d. pembekuan

13. Berikut ini perubahan benda yang bersifat sementara adalah

a. kayu dibakar

b. pembusukan buah

c. es batu dicairkan

d. telur yang direbus

14. Sayuran bila dibiarkan saja, akan mengalami

a. tetap segar

b. pematangan

c. pembusukan

d. pengawetan

15. Kertas dapat mengalami perubahan sifat jika

a. diangin-anginkan

b. dijemur

c. dipotong

d. dibakar

16. Berikut ini adalah cara yang dilakukan agar buah menjadi awet, **kecuali**

a. dibiarkan saja

b. dimasukkan ke dalam kulkas

c. dibuat manisan

d. dibungkus rapat

17. Wujud benda terdiri dari berikut ini, **kecuali**

a. padat

b. cair

c. lunak

d. gas

18. Yang termasuk benda padat adalah

a. asap, kayu, batu

b. besi, air, es

c. air, asap, minyak

d. kayu, besi, batu

19. Kayu yang dibakar akan berubah warna menjadi

a. putih

b. hitam

c. kuning

d. merah

20. Benda-benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya sebagai berikut

a. padat, cair dan uap

b. cair, lunak, dan keras

c. padat, cair, dan gas

d. sangat keras, mengalir, ringan

Lampiran 5
Uji Reliabilitas Kuder Richardson

No	Nomor Soal																														jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28	
2	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22
4	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	14	
5	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21
6	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9	
7	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26
10	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	14	
11	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
12	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	22
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26
jumlah	12	11	10	10	1	7	8	9	8	5	11	11	9	7	7	6	11	11	5	12	6	10	8	12	10	9	12	8	7	11		
k	30																															
k-1	29																															
p	0,92	0,85	0,77	0,77	0,08	0,54	0,62	0,69	0,62	0,38	0,85	0,85	0,69	0,54	0,54	0,46	0,85	0,85	0,38	0,92	0,46	0,77	0,62	0,92	0,77	0,69	0,92	0,62	0,54	0,85		
q	0,08	0,15	0,23	0,23	0,92	0,46	0,38	0,31	0,38	0,62	0,15	0,15	0,31	0,46	0,46	0,54	0,15	0,15	0,62	0,08	0,54	0,23	0,38	0,08	0,23	0,31	0,08	0,38	0,46	0,15		
pq	0,07	0,13	0,18	0,18	0,07	0,25	0,24	0,21	0,24	0,24	0,13	0,13	0,21	0,25	0,25	0,25	0,13	0,13	0,24	0,07	0,25	0,18	0,24	0,07	0,18	0,21	0,07	0,24	0,25	0,13		
Σpq	5,40																															
varian total	48,56																															
KR 20	0,92																															

Lampiran 7

Uji Daya Pembeda

NO	Nomor Soal																														jumlah	K. Atas
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28	K. Atas
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	
3	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25	
6	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	K. Bawah
10	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	22	
11	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	
12	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	14	
13	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	14	
14	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9	
15	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
BA	5	6	5	6	1	5	6	5	4	4	6	6	6	3	5	4	6	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	5	4	6		
BB	6	4	4	3	0	1	1	3	3	1	4	4	3	3	2	2	4	4	0	5	1	3	2	5	3	2	5	3	2	4		
JA	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6		
JB	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6		
DP	-0,17	0,33	0,17	0,50	0,17	0,67	0,83	0,33	0,17	0,50	0,33	0,33	0,50	0,00	0,50	0,33	0,33	0,33	0,83	0,17	0,67	0,50	0,50	0,17	0,50	0,67	0,17	0,33	0,33	0,33		
Kriteria	T.Baik	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Baik	B. Sekali	Cukup	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	B. Sekali	Jelek	Baik	Baik	Baik	Jelek	Baik	Baik	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup		

Lampiran 8

Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	<i>Pre-test</i>	Nilai	<i>Post-test</i>	Nilai	<i>Pre-test</i>	Nilai	<i>Post-test</i>	Nilai
1	11	55	15	75	14	70	17	85
2	5	25	11	55	16	80	18	90
3	14	70	19	95	12	60	17	85
4	8	40	11	55	10	50	13	65
5	11	55	17	85	18	90	18	90
6	12	60	15	75	3	15	9	45
7	15	75	19	95	13	65	18	90
8	15	75	19	95	6	30	10	50
9	14	70	18	90	10	50	13	65
10	16	80	18	90	10	50	16	80
11	15	75	17	85	10	50	16	80
12	9	45	15	75	11	55	12	60
13	4	20	9	45	14	70	16	80
14	9	45	15	75	13	65	15	75
Mean	56,43		77,86		57,14		74,29	
Median	57,5		80		57,5		80	
Modus	75		75		50		90	

Lampiran 9

Uji Normalitas *Pretest*, *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda	<i>Pretest</i> Ek- sperimen	0,188	14	0,194	0,915	14	0,187
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,216	14	0,076	0,877	14	0,053
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,212	14	0,088	0,954	14	0,625
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,221	14	0,063	0,890	14	0,080

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10

Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda	Based on Mean	0,025	1	26	0,875
	Based on Median	0,137	1	26	0,714
	Based on Median and with adjusted df	0,137	1	25,606	0,714
	Based on trimmed mean	0,048	1	26	0,829

Lampiran 11

Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Pos test	-4,286	1,437	0,384	-5,116	-3,456	-11,157	13	0,000

Lampiran 12**DOKUMENTASI**

Uji Validitas Soal Di SDN 27 Lebong



Pretest Kelas Kontrol



Pembelajaran IPA Kelas Kontrol



Posttest Kelas Kontrol



Pretest Kelas Eksperimen



Pembelajaran Kelas Eksperimen



Posttest Kelas Eksperimen



SD Negeri 32 Rejang Lebong

LEMBAR VALIDASI SOAL

Nama : M. Aris Fadillah

Nim : 18591068

Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Ipa Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri 32 Rejang Lebong

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar penilaian hasil belajar yang sudah dibuat oleh peneliti. Hasil dari validasi akan digunakan sebagai acuan dan langkah dalam mengembangkan penilaian untuk kerja siswa.

B. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda ceklis (V) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

C. Penilaian

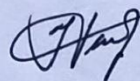
No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Soal yang disediakan berbentuk pilihan ganda					✓
2	Hanya ada satu kunci jawaban					✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari materi				✓	
4	Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓	
5	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban					✓
6	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
7	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	

8	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu					✓
9	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa.				✓	

Keterangan :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

VALIDATOR



Hasianna, S.Pd

NIP. 196311081986041005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 438 Tahun 2022

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.328/FT.05/PP.00.9/07/2022
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Selasa, 25 Januari 2022

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Wiwini Arbaini, M.Pd** **197210042003122003**
2. **Tika Meldina, M.Pd** **198707192018012001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

NAMA : M. Aris Fadillah

NIM : 18591068

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Strategi Pembelajaran IPA Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 15 Juli 2022
Dekan,

Hamengkubuwono

Tembusan :



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 1752/In.34/FT/PP.00.9/12/2022
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

07 Desember 2022

Kepada Yth. Kepala Kementerian Agama Kab. Rejang Lebong
 Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : M. Aris Fadillah
 NIM : 18591068
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : **Pengaruh Strategi Pembelajaran IPA Berbasis Quizziz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong**
 Waktu Penelitian : 07 Desember – 07 Maret 2023
 Tempat Penelitian : SD Negeri 32 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan
 Wakil Dekan I,

 Dr. Sakut Anshon, S.Pd.I.M.Hum
 NIP. 198110212006041002



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/034/IP/DPMPSTP/XII/2022

TENTANG PENELITIAN

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pelimpahan Wewenang Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor: 1752/In.34/FT/PP.00.9/12/2022 tanggal 7 Desember 2022 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama : **Muhammad Aris Fadillah**
 TTL : Curup / 07-08-2000
 NIM : 18591068
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / Tarbiyah
 Judul Proposal Penelitian : **"Pengaruh Strategi Pembelajaran IPA Berbasis Quizziz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong"**
 Lokasi Penelitian : SD Negeri 32 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 9 Desember 2022 s/d 7 Maret 2023
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 9 Desember 2022
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong,



Ir. AFNISARDI, MM
 Pembina Utama Muda
 NIP. 196305041992031015

Tembusan :

- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
- SD Negeri 32 Rejang Lebong
- Yang Bersangkutan
- Arsip



**Balai
 Sertifikasi
 Elektronik**



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	10/10/2022	Letor Berkegiatan, Mardis Mardis, Hm, Gelas	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	20/10/2022	Teori transformasi, Kesi- tangan, R. Variasi yg. a.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	15/11/2022	Mula Perilaku, GNS Pend yg pda perilaku	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	30/11/2022	Are bae 1 sb bae 3	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	29/12/22	Bab 4, Rumus 2, Smp Bawin	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	18/1/23	Bab 14 Analisa Data yg afd	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	28/01/2023	Are Smp Smp Mumpu	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	21/01/2022	Petodai Sistematis Penulisan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	26/1/2022	Perbela, Proedur Penelitian Perbela, Permtu, Oprement	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	2/11/2022	Perbela	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	9/11/2022	Perbela	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	15/2/2022	Mula ? Kandang Sumbel perbaikan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	29/2/2022	Perbela, Sempu Sempu	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	5/1/2022	"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	23/1/2022	Are Smpu	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>