

**PENGARUH APLIKASI *QUIZ WHIZEER* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS DI KELAS IV SD N 38 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

WIDYA SAHARA

NIM. 19591269

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2023

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di- Curup

Assalamu'alaikumWarahmatullahi Wabarakatuh

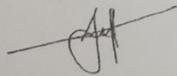
Setelah Mengadakan Pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Widya Sahara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: "**Pengaruh Aplikasi Quiz Whizeer Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong**". Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan TerimaKasih

Wassalamu'alaikumWarahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 13 November 2023

Pembimbing I,



Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

Pembimbing II,



Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Sahara

Nim : 19591269

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

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

Curup, 17 November 2023



Widya Sahara

NIM. 19591269



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: **40** /An.34/F.T/I/PP.00.9/12/2023

Nama : Widya Sahara
NIM : 19591269
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar IPAS
di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong

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

Hari/ Tanggal : Selasa, 28 November 2023
Pukul : 09:30-11:00 WIB
Tempat : Ruang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

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

TIM PENGUJI

Ketua,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 19830820 201101 2 008

Sekretaris,

Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 19910714 201903 2 026

Penguji I,

Wiwin Arbaini W, M.Pd
NIP. 19721004 200312 2 003

Penguji II,

Fika Meldina, M.Pd
NIP. 198707 719201801 2 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum 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 Aplikasi Quiz Whizeer Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SD N 38 Rejang Lebong**”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau adalah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

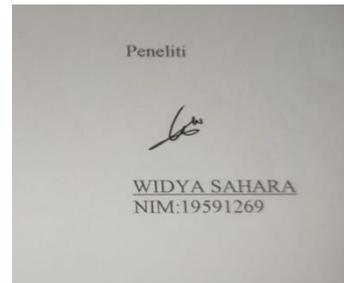
Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini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

1. Rektor IAIN Curup , Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I.
2. Wakil Rektor I IAIN Curup, Dr. Yusefri, M.Ag.
3. Wakil Rektor II IAIN Curup, Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., MM.
4. Wakil Rektor III IAIN Curup, Dr. Drs. Nelson, M.Pd.I.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, Prof. Dr. Sutarto, S. Ag, M.Pd.I.
6. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Agus Ryan Oktori, M.Pd.
7. Penasehat akademik Dr. Hendra Harmi M.Pd yang telah memberi petunjuk selama menjadi Penasehat Akademik
8. Siti Zulaiha, M.Pd.I selaku Pembimbing I yang telah memberikan banyak waktu untuk memberi petunjuk dalam penulisan skripsi ini.

9. Ibu Yosi Yulizah M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta masukan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
11. Ibu Nurbaiti, S.Pd, SD.M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 38 Rejang Lebong 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 penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi Pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, November 2023



MOTTO

**ALLAH TIDAK MEMBEBANI SESEORANG ITU
MELAINKAN SESUAI DENGAN KESANGGUPANNYA.**

(Q.S Al Baqarah : 286)

"Mendidik pikiran, mengubah dunia."

(Widya Sahara)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahillobbil'amin, Puji Syukur kepada Allah SWT atas kekuatan dan karunia yang telah Engkau berikan kepada hambamu ini. Cinta dan kasih mu telah memberikan hamba mu ini kekuatan, dan membekali saya dengan ilmu dunia dan akhirat. Atas izin dan karunia mu, Engkau telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa saya limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Dengan demikian saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta Ayah tercinta Nuryanto dan Ibu Siti Nurbaya, yang selalu memberikan saya dukungan selama menempuh pendidikan, yang selalu menyayangiku dan selalu memberikan doa dalam setiap sujud dan harapan kalian demi tercapainya cita-citaku, yang selalu menjadi penguat dalam perjalananku mengapai cita-cita dan impianku, yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, perhatian, kesabaran, nasihat-nasihat yang tak ternilai harganya hingga sampai dititik ini.
2. Terimakasih kepada Ayukku Melia Damayanti dan Keponakanku M. Gerad Diosa yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa suport dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Untuk keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih karena sudah memberikan semangat dan dukungannya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat Bestie MJ, (Lele, Tiwul, Mbak Dia, Wo reni, Yuk Lisut, Ayok Anoik). Sahabat sedari SMK sampai saat ini, terima kasih telah menemaniku dalam keadaan suka dan duka, terimakasih selalu memberikan motivasi dalam keadaan apapun selama menyelesaikan skripsi ini dan yang selalu mengisi hari-hariku.
5. Sahabat Karibku tercinta winda mukerjee, Ghita Rani, Vernika, Supeni Dan Windri, yang telah menemaniku dalam keadaan suka dan duka selama menempuh pendidikan di bangku kuliah ini, yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses pembelajaran skripsi ini, dan yang selalu mengisi hari-hariku.
6. Sahabat seperjuanganku Amelia Lestari yang sama-sama memberikan support dan sudah menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman, adik-adik dan kakak-kakak tingkat di organisasi MENWA IAIN Curup.
8. Untuk Dosen Pembimbing Ibu Siti Zulaiha M.Pd.I dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I Terima kasih banyak buk, terima kasih atas dukungannya dan masukan-masukan saat bimbingan, serta bantuan selama menyusun tugas akhir ini.
9. *Mood boosterku Lee Byung-Hun*, secara tidak langsung melalui karya-karyamu yang telah memberikan pengaruh positif, selalu menjadi *happy virus*, dapat

membuat *mood* penulis menjadi lebih baik, lebih mengerti menghargai waktu dan lebih bersemangat dalam penulisan skripsi ini.

10. Untuk diri sendiri, terima kasih karena telah berjuang sejauh ini melawan rasa lelah, ego serta *mood* yang tidak menentu selama penulisan skripsi ini.

11. Seluruh PGMI 8 I dan rekan-rekan perjuangan mahasiswa angkatan 2019.

ABSTRAK

WIDYA SAHARA, NIM. 19591269 “**Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong**”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh realitas masih rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memutuskan menggunakan media pembelajaran game interaktif dengan menggunakan Aplikasi *Quiz Whizeer*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Rumusan masalah yaitu 1) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada materi sumber energi dengan menggunakan game interaktif *Quiz whizzer?*. 2) apakah ada pengaruh penggunaan game interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam materi sumber energi menggunakan *Quiz whizzer?*. Tujuan penelitian ini adalah 1) Perbedaan hasil belajar siswa pada materi sumber energi dengan menggunakan game interaktif *Quiz whizzer* 2) Pengaruh penggunaan game interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam materi sumber energi menggunakan *Quiz whizzer*.

Metodologi Penelitian ini adalah Kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent control grub desaign*. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV, yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas Eksperimen dan kelas control.

Dari hasil proses penerapan media pembelajaran terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dimana nilai *posttest* lebih baik, artinya terdapat peningkatan siswa setelah diberi perlakuan; Perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol, Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran IPAS pada kelas IV, diperoleh rata-rata *posttest* 92, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* 80. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik; Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong, berdasarkan uji hipotesis Independet sample t test, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis game interaktif dengan menggunakan Aplikasi *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 38 Rejang Lebong.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Pengaruh Aplikasi Quiz Whizeer, Hasil Belajar.*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Pikir Penelitian	34
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Metode dan Desain Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian	38
C. Variabel Penelitian	39
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
E. Uji Instrumen Penelitian	42
F. Teknis Analisis Data	52
G. Definisi Operasional Variabel	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	56
B. Hasil Penelitian	59
C. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Definisi Operasional Variabel.....	36
Tabel 3.1 : Desain Penelitian	39
Tabel 3.2 : Populasi Siswa SD Negeri 42 Lebong	40
Tabel 3.3 : Kriteria Penilaian Observasi	41
Tabel 3.4 : Ringkasan Data Analisis Validitas.....	43
Tabel 3.5 : Uji Validitas	44
Tabel 3.6 : Kriteria Reabilitas	47
Tabel 3.7 : Reliability Statistics	47
Tabel 3.8 : Tingkat Kesukaran	48
Tabel 3.9 : Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	48
Tabel 3.10 : Kriteria Daya Beda	51
Tabel 3.11 : Daya Beda.....	51
Tabel 4.1 : Daftar Urut Kepangkatan SDN 38 Rejang Lebong	58
Tabel 4.2 : Pretes dan Postes Eksperimen.....	63
Tabel 4.3 : Pretes dan Postes Kontrol	64
Table 4.4 : Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	65
Tabel 4.5 : Hasil Uji Homogenitas.....	66
Tabel 4.6 : Lembar Observasi Guru Pertemuan 1	67
Tabel 4.7 : Lembar Observasi Siswa Pertemuan1	68
Tabel 4.8 : Lembar Observasi Guru Pertemuan 2.....	69
Tabel 4.9 : Lembar Observasi Guru Pertemuan	70
Tabel 4.10 : Hasil Uji Hipotesis.....	71

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	84
Lampiran 2 Kisi-kisi soal.....	94
Lampiran 3 Tabel Hasil Analisis Daya Beda & Taraf Kesukaran Uji T	99
Lampiran 4 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	100
Lampiran 5 Nilai Harian	105
Lampiran 6 Nilai Kelas Eksperimen.....	106
Lampiran 7 Nilai Kelas Kontrol.....	107
Lampiran 8 Lembar Observasi.....	108
Lampiran 9 Surat Pernyataan Validasi.....	112
Lampiran 10 Perhitungan Validasi Soal	124
Lampiran 11 Perhitungan Reabilitasi Soal.....	146
Lampiran 12 Normalitas	147
Lampiran 13 Homogenitas.....	148
Lampiran 14 Hipotesis	149
Lampiran 15 Biodata Penulis	150

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan penilaian, maka pendidikan merupakan salah satu kunci pembangunan bangsa dan Negara.¹ Mutu pendidikan di Indonesia masi terbilang sangat rendah, yang disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya rendahnya layanan pendidikan dan rendahnya mutu dan pendidikan.²

Beberapa faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia yaitu faktor pendekatan pembelajaran, sistem fasilitas, lingkungan sosial, kompetensi siswa dan guru. Kurniawan menegaskan bahwa selain sarana dan prasarana, situasi ekonomi, semuanya berperan dalam seberapa baik kinerja sistem pendidikan.³ Rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia disebabkan oleh beberapa hal, jumlah siswa dengan lembaga pendidikan yang berkualitas,

¹ Muhammad Zamroji. *Analisis Strategi dan Kunci Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam Awwaliyah* Jurnal PGMI, Vol.2 No. 2, Desember 2019, H.100

² Aziz, A. *Peningkatan Mutu Pendidikan*. *Jurnal Studi Islam*, 10 (2), (2015). 2 - 12.

³ Kurniawan, M. I. *Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), (2015). 41-49.

kurangnya infrastruktur, pendanaan yang tidak memadai, dan ketidak efisienan sistem pendidikan.⁴

Faktor lain yang menjadi masalah dalam pembelajaran di Indonesia yaitu rendahnya sarana fisik, misalnya masih banyak sekolah yang gedungnya rusak, perlengkapan ruang kelas yang masih terbatas seperti meja dan kursi, persediaan air bersih, buku perpustakaan yang belum lengkap. Selain itu guru merupakan salah satu Faktor penentu keberhasilan pendidikan. Guru adalah pendidik yang memenuhi syarat yang tanggung jawab utamanya adalah untuk membimbing, mengarahkan, menginstruksikan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pembelajaran siswa.⁵ Guru menjadi salah satu pemutus berhasilnya tujuan pembelajaran oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal guru dituntut untuk dapat memahami karakteristik dari semua peserta didiknya serta mampu memilih media yang tepat.

Menurut sabrani, Dalam proses pembelajaran, Fungsi seorang guru merupakan bagian integral dari kegiatan pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar guru dituntut mampu memilih metode ataupun media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan keefektifan siswa dalam

⁴ Anggariyani, N. L., & Pangerapan, S. *Dampak Rendahnya Tingkat Pendidikan Pegawai Terhadap Efektifitas Pelayanan Publik di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal terapan pemerintahan minangkabau, 1(1), (2021). 13-19.

⁵Susilo, Farid Agus. *Peningkatan Efektivitas pada Proses Pembelajaran*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya (2013). hlm. 3

mencapai tujuan pembelajaran yang tepat menjadi salah satu alternatif dalam membangkitkan gairah semangat peserta didik.⁶

Ada beberapa media yang efektif digunakan pada sekolah tingkat dasar yaitu: Media inshot, Media capcut, Media shor movie, Media flipaclip aplikasi berbasis android. Pada saat ini salah satu media yang efektif digunakan pada sekolah tingkat dasar yaitu media Aplikasi *Quiz Whizeer*.⁷ *Quiz Whizeer* adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat soal latihan dalam bentuk game, dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai pilihan dalam membuat soal. Pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Pendekatan ini memiliki manfaat mendorong siswa untuk menerapkan strategi pembelajaran seperti mempertanyakan otoritas dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, dengan mengajari siswa cara mengomunikasikan pikiran, perasaan, dan gagasan mereka, *Quiz Whizeer* memungkinkan Peserta didik mencapai hasil belajar yang baik/ maksimal.⁸ Menurut Fajjah, N., Nuryadi, dan Marhaeni, N. H. Efektivitas penggunaan Game Edukasi *Quiz Whizeer* untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran sangatlah efektif bagi peserta didik.

⁶ Prijanto, J. H., & Kock, F. de. *Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), (2021). 238–251.

⁷ Fajjah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras*. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), (2022). 117.

⁸ Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., & Kartika, F. *Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang*. *Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), (2022). 698–706.

Quiz Whizzer merupakan game intraktif yang dirancang guna meningkatkan pengalaman belajar mengajar di kelas. Dimana pengguna membuat quiz dengan model permainan race atau ular tangga. Game Interaktif *Quiz Whizzer* yang membawa aktivitas pemain ke ruang kelas dan menjadikan kelas lebih interaktif dan menyenangkan. *Quiz Whizzer* memiliki karakteristik seperti tema, gambar dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Pengerjaan kuis bisa dilakukan secara live atau langsung di dalam kelas serta bisa dilakukan dengan sistem homework. Kuis yang ditawarkan dalam game interaktif *Quiz Whizzer* berupa pilihan ganda. Penerapan game interaktif *Quiz Whizzer* dalam kelas memiliki keunggulannya sendiri pada saat pembelajaran di dalam kelas. Dengan menerapkan permainan ini dalam kegiatan belajar bisa membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Bukan hanya itu dalam menggunakan media game dapat menanamkan rasa saling menghormati, keakraban dan kejujuran antar peserta didik saat berkompetisi mengerjakan soal dalam game.⁹ Inovasi dalam pembelajaran dapat menggunakan game interaktif. adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Pada umumnya, efektifitas penggunaan game interaktif sebagai sarana evaluasi pembelajaran.¹⁰

Menyambung pada penelitian tersebut, game interaktif ini digunakan sebagai

⁹Nirta, I. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD NEGERI 14 Cakranegara Semester Dua Tahun Pelajaran 2017/2018 Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe JIGSAW. *Jurnal Paedagogy*, 6(1).

¹⁰ Selamat, I. *Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran ips siswa kelas v SD inpres tumpu jaya I*. *Jurnal Paedagogy*, . (2020). 7(2).

penyedia kuis yang nantinya akan dianalisis kesalahan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dalam game interaktif. Untuk keterbaruan, peneliti menggunakan game interaktif berupa *Quiz Whizzer* sebagai bentuk penginovasian.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 38 Rejang Lebong diperoleh informasi, diantaranya pertama, siswa kurang tertarik pada mata pelajaran IPAS, hal ini disebabkan bahan kajiannya yang banyak, sehingga masih terdapat siswa yang menganggap mata pelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, banyak hafalan, dan membosankan. Kedua, kurangnya alat peraga dan media yang mendukung, ditambah lagi penggunaannya yang kurang efektif dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya siswa kurang paham dengan konsep yang dijelaskan guru, sehingga gambaran siswa terhadap suatu konsep menjadi tidak seragam dan pemahaman siswa terhadap konsepnya menjadi tidak utuh. Ketiga, nilai/hasil belajar IPAS masih rendah, ini dapat dilihat dari ulangan harian siswa yang masih rendah dapat di lihat pada lampiran halaman 85.¹¹

Bedasarkan pemaparan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SDN 38 Rejang Lebong**”. Pada materi sumber energi tema 2 subtema 1. Tujuan dari penggunaan media ini diterapkan untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV SDN 38 Rejang Lebong.

¹¹ Observasi, hasil observasi awal (SDN 38 Rejang Lebong)

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang kurang menyenangkan hanya menggunakan media yang bersifat teknologi atau media yang terdahulu yang kurang diminati para peserta didik yang hanya berpusat pada guru.
2. Proses pembelajaran masih bersumber dari guru tanpa ada timbal balik dari peserta didik sehingga pembelajaran menjadi pasif.
3. Kurangnya guru dalam memanfaatkan sumber belajar hanya menggunakan media secara maksimal.
4. Media pembelajaran tidak bervariasi.
5. Rendahnya hasil belajar di kelas IV SD

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengaruh penggunaan media berbasis *Quiz whizeer* mata pelajaran IPAS Materi Kelas iv Bab 4 “Energi dalam kehidupan sehari-hari” tofik D (Sumber Energi Alternatif).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quiz Whizeer* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 38 Rejang Lebong?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 38 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *Quiz Whizeer* dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 38 Rejang Lebong.
2. Pengaruh *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 38 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dalam Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran *Quiz Whizeer*, Khususnya pada pengaruh media Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar Kelas IV SD.

2. Secara Praktis

a. Bagi para pendidik

Mendorong para guru untuk menetapkan media pembelajaran *Quiz Whizeer* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di SD.

b. Bagi Peserta Didik

Mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa wawasan ilmu pengetahuan, serta pengalaman dalam melakukan penelitian pengaruh media *Quiz Whizeer* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Prasetyo Sigit, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹² Menurut Abdul Karim dkk, media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program-program.¹³

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (peran) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan

¹² Prasetyo, Sigit. Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), (2017). 2017.

¹³ Abdul Karim, dkk.. “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar*”. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*. (2020)

menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid.¹⁴ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya.

Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran penting karena dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.¹⁵

Gagne dan Briggs dalam Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media

¹⁴ Falah. Iwan, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Dalam Jurnal Lingkar Widyaaiswara Edisi 1 No. 4:104-117.

¹⁵ Mahnun.Nunu. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, (2012). No. 1: 27

pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 4) Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret.
- 5) Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.
- 6) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Media pembelajaran biasanya dipahami sebagai benda-benda yang dibawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektivitas proses belajar mengajar.¹⁶ Pemahaman sempit ini dipengaruhi oleh pandangan cognitivisme yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari

¹⁶ Afifatu Rohmawati. *Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 9 Edisi 1, April 2015.

pengajar ke peserta didik yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas.¹⁷

Jika menggunakan pandangan *constructivism* maka pengertian belajar dan media pembelajaran menjadi lebih luas.¹⁸ Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar.¹⁹

Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

- 1) Media Visual, yaitu suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran ini tergantung dari kemampuan penglihatan peserta didik. Sebagai contoh: media cetak, seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta; model seperti globe bumi dan miniatur; dan media realitas alam sekitar.
- 2) Media Audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi

¹⁷ Idris, Ridwan, *Mengatasi Kesulitan Belajar Dengan Pendekatan Kognitif*, Jurnal Lentera Pendidikan Vol 12 Nomor 2 Desember 2009.

¹⁸ Suparno, Paul. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius. (1997).

¹⁹ Sudarmanto Dwi, Widya Yetty KS. & Ekawati Yuni. *Multimedia Interaktif Sebuah Terobosan Pembelajaran Paket B*. Jurnal Ilmiah PTK-PNF, 1(1), 46-56.

yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan.

- 3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Sebagai contoh film, program TV dan video.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk memberikan rangsangan kepada siswa yang ditujukan agar siswa lebih tertarik dalam memahami materi pembelajaran melalui alat atau bahan ajar yang sudah disiapkan. Fungsinya adalah untuk mencapai efektivitas proses pembelajaran.²⁰ Selain kreatif, guru pun dituntut untuk adaptif dalam perkembangan zaman.²¹

Seiring dengan majunya teknologi, maka media pembelajaran pun perlu untuk dikembangkan. Hal ini bertujuan agar murid-murid yang belajar memiliki ketertarikan lebih terhadap materi yang

²⁰ Muhson, A. *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2). (2010).

²¹ Yuzaril, dkk. *Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah. 2 (2) : 126-133. (2017).

diajarkan dengan media pembelajaran yang modern.²² Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
- 3) Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
- 5) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar di sekolah.²³ Dengan demikian, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu

²² Adlin. *Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Imanjinasi. 3 (2) : 30-35. (2019).

²³ Ependi, U. & Sopiah, N. *Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah MATRIK. 17 (2) : 109-122. pp. 109- 122. (2015). ISSN 1411-1624.

guru memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media serta memfasilitasi interaksi dan memberi kesempatan praktek kepada siswa.²⁴ Diharapkan, dengan segala kemudahan yang dijanjikan sebagai karakteristik intrinsik dari media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga pada akhirnya sekolah mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas.²⁵

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar.²⁶ Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.
- 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar.

²⁴ Kuntarto, E. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi*. Journal Indonesian Language Education and Literature. (2017).

²⁵ Adlin. *Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Imanjinasi. 3 (2) : (2019). 30-35.

²⁶ Falah. Iwan, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Dalam Jurnal Lingkar Widyaaiswara Edisi 1 No. 4:104-11.

- 3) Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- 4) Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- 5) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar-mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar).²⁷ Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran).²⁸

²⁷ Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(2), (2021). 227–237.

²⁸ Sayangan, Yohanes Vianey. *Pendidik sebagai desainer strategi instruksional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah*. p. 159. (2017, July 2).

Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah e-Learning. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”.²⁹ Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar offline dan Web sebagai bahan ajar online.³⁰ Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi afektif,

a. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

2) Fungsi kognitif,

b. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

²⁹ Dimas Anditha Chyo Sujiwo. *Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. JUSTINDO (Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia)*, Vol. 5, 2020. No. 2, Agustus 2020.

³⁰ Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. *Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), (2019). 190–203.

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.³¹

3) Fungsi kompensatoris.

c. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

e. Macam-macam Media Pembelajaran

Terdapat banyak macam-macam media pembelajaran. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis.³² Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, dan obyek-obyek nyata.³³ Macam-macam media pembelajaran

³¹ Widia Nengsih, *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Sawah Lama Bandar Lampung*, Skripsi, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung. h. 14-15. (2018)

³² Aghni, R. I. *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1). (2018).

³³ Sadiman, Arif, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Ed. 1-15 Jakarta: Rajawali Pers. Rajagrafindo Persad. (2011.)

dibagi menjadi 2 yaitu media pembelajaran non elektronik dan media pembelajaran elektronik.

2. Aplikasi *Quiz Whizzer*

a. Pengertian *Quiz Whizzer*

Quiz whizzer merupakan game intraktif yang dirancang guna meningkatkan pengalaman belajar mengajar di kelas.³⁴ Dimana pengguna membuat quiz dengan model permainan race atau ular tangga. Game Interaktif *Quiz whizzer* yang membawa aktivitas pemain ke ruang kelas dan menjadikan kelas lebih interaktif dan menyenangkan.³⁵ Sedangkan Kuis interaktif diartikan sebagai gabungan dari metode ceramah, tanya jawab, dan pengerjaan soal yang dikemas dalam bentuk permainan dengan melibatkan interaksi guru dan siswa baik secara offline maupun online.³⁶

b. Langkah Pembuatan Media *Quiz Whizzer*

- 1) Buka link aplikasi *Quiz whizzer*.
- 2) Lanjutkan proses selanjutnya dengan mencoba yg gratis.
- 3) Selanjutnya pilih buat game.
- 4) Login dengan menggunakan akun Google.

³⁴ Fajjah, N. Nuryadi, & Marhaeni, N. H. "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras", Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.117, (2022) No. 127.

³⁵ Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. *Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko*. Cokroaminoto Journal of Primary Education , 104-110. (2022).

³⁶ Fajjah, N. Nuryadi, & Marhaeni, N. H. "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras", Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.117, 2022. No. 127.

- 5) Pilih buat game.
- 6) Pilih Template yang ingin anda gunakan.
- 7) Pilih template yg anda sukai.
- 8) Buatlah soal semenarik mungkin

c. Kelebihan dan kekurangan Media *Quiz Whizeer*

Pada proses pembelajaran online, siswa cenderung bosan dan tidak aktif mengikuti proses pembelajaran jika metode yang digunakan adalah metode ceramah dan metode konvensional lainnya.³⁷ Maka dari itu diperlukan platform atau media yang menarik dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, proses belajar mengajar secara online meningkatkan kebutuhan pengajar dalam melakukan asesmen kepada siswa untuk bisa mengetahui capaian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar secara online. Hal ini dikarenakan pada proses belajar mengajar online ada banyak variable luar yang bisa mempengaruhi tingkat penyerapan materi siswa dan guru perlu memastikan pada bagian mana dan topik mana mereka butuh bantuan.

Oleh karena itu, selain menyajikan pembelajaran yang baik dan menarik, guru juga harus bisa menggunakan media asesmen yang bisa memberikan guru gambaran yang jelas terkait pencapaian atau pemahaman

³⁷ Nuthfah Fajjah, dkk. “*Ektetivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras*”. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.6. No.1 Potter.2022.

siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Berikut ini penulis akan menjelaskan salah satu platform media pembelajaran yang dapat guru gunakan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus dapat menjadi media untuk melakukan asesmen untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Platform tersebut adalah *Quiz Whizzer*.

d. Langkah-langkah penggunaan media *Quiz Whizzer*

Dalam penggunaan aplikasi *quizwhizzer* memiliki langkah-langkah terlebih dahulu untuk dapat menggunakan aplikasi tersebut. Langkah-langkah penggunaan aplikasi *quiz whizzer* menurut Wahyuningsih, et al., yaitu :

- 1) Jika pengguna belum mempunyai akun aplikasi *quiz whizzer*, pengguna dapat mengunjungi 108 laman berikut ini untuk mendaftar terlebih dahulu :<https://quizwhizzer.com/>
- 2) Lalu klik pada bagian kanan atas laman
- 3) Setelah itu akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan yaitu bermain atau menjadi host
- 4) Jika guru ingin membuat permainan, maka guru akan diarahkan untuk memasukkan beberapa informasi berupa username/nama akun kalian, Email address/alamat email yang akan digunakan pada akun, Password, Confirm password

- 5) Jika guru sudah memiliki akun aplikasi *quiz whizzer*, guru dapat membuat permainan pada platform *quiz whizzer*.
- 6) Selanjutnya akan muncul tampilandashboard dari *quiz whizzer*. Untuk membuat pertanyaan klik "Make a game".
- 7) Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti Board, Question, Setting, Quality score.
- 8) Jika guru sudah membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, pengguna dapat menentukan games pembelajaran tersebut ingin digunakan secara Live Race (langsung) atau dijadikan Homework (tugas rumah).
- 9) Jika sudah guru menyiapkan kode game atau link yang dapat dibagikan kepada pemain.
- 10) Untuk para siswa dapat mengkliklink yang dibagikan oleh penggunaatau bisa masuk ke laman :[https://app.quiz whizzer.com/play](https://app.quizwhizzer.com/play) lalu memasukkan kode yang telahdibagikan oleh pengguna.
- 11) Masukkan 6 angka kode yang diberikan oleh guru.
- 12) Selanjutnya siswa menuliskannamanya, kemudian klik "Start".
- 13) Setelah menjawab semua pertanyaan, siswa dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking siswa yang menjawab kuis tersebut.
- 14) Pemain bisa menggunakan laptop atau smartphone untuk memainkan game ini.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan suatu perubahan pada diri individu. Memaknai hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya hasil belajar tidak hanya dipandang pada aspek pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek dari kegiatan belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.³⁸

Hasil belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bila diimplementasikan kedalam sikap, keterampilan, nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Artinya hasil belajar yang diperoleh merupakan usaha seseorang setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar.³⁹

³⁸ Huda, Fatkhan Amirul. *Pengertian Belajar, Prinsip Belajar Dan Hasil Belajar*, diakses pada 4 Agustus 2019-. (2017).

³⁹ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.(2011.)

1) **Ranah Kognitif**

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:⁴⁰

- a) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
- b) Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
- c) Penerapan (*application*), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
- d) Analisis, adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- e) Sintesis, adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
- f) Evaluasi, adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

⁴⁰ Daryanto H. *Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.

2) *Ranah Afektif*

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu :

- a. Penerimaan, adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
- b. Merespons, ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- c. Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.
- d. Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
- e. Karakterisasi nilai, adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill seseorang. Ranah psikomotor meliputi 6 aspek yaitu:⁴¹

- a) Persepsi, merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
- b) Kesiapan, berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.
- c) Meniru, adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
- d) Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
- e) Menyesuaikan, adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.
- f) Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menyerap, memahami, dan

⁴¹ Daryanto H. *Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik*. Jakarta: Rineka Cipta. (2009.)

dan menangkap materi yang di dapatnya.⁴² De Porter & Hernacki mengemukakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah gaya belajar. De Porter & Hernacki juga menyatakan bahwa gaya belajar merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, disekolah dan dalam situasi antar pribadi. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Irfan Mushtaq, yaitu faktor internal dan factor eksternal.⁴³

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi :

1) Faktor Jasmani (Faktor Fisiologis)

Faktor fisiologis merupakan hal yang mampu mempengaruhi yang berasal dari diri siswa serta bersifat jasmaniah, misalnya kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang bersifat rohaniah yang meliputi intelegensi siswa, perhatian siswa, minat dan bakat siswa, kematangan serta kesiapan siswa.

⁴² Kanti Sukowati. *Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VIA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*. Jurnal Pancaran, Vol. 3, No. 4: (2014.)

⁴³ Eka Handriani. *Pengaruh faktor internal eksternal, . Pengaruh Faktor Internal Eksternal, Entrepreneurial Skill , Strategi Dan Kinerja Terhadap Daya Saing Ukm Di Kabupaten Semarang*, 7(5), (2011). 47–69.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang meliputi:

1) Faktor lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa, yang meliputi relasi antara keluarga dengan peserta didik, cara orang tua dalam mendidik, keadaan ekonomi, latar belakang kebudayaan yang ada dilingkungan keluarga tersebut, dan suasana rumah.

2) Faktor Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang mencakup kurikulum, hubungan pendidik dengan siswa, disiplin sekolah, metode mengajar, relasi siswa dengan siswa, waktu sekolah, metode belajar, dan lain-lain.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang meliputi bentuk kehidupan di masyarakat, teman bergaul, dan kegiatan peserta didik dalam masyarakat.

c. Indikator Hasil Belajar

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran, dapat dilihat

melalui tinggi rendah hasil belajarnya.⁴⁴ Adapun indikator dari hasil belajar antara lain. Hasil belajar ditunjukkan melalui nilai, yang berupa pengetahuan, sikap, dan kemampuan.⁴⁵ Jika proses pembelajaran memiliki kapasitas asimilasi individu dan kelompok yang tinggi, maka dianggap berhasil. Tanda keberhasilan belajar ada dua, yaitu:

- 1) Daya serap yang tinggi, baik secara individu maupun kelompok;
- 2) Perilaku yang dijelaskan dalam tujuan atau indikator pembelajaran telah dicapai secara individu atau kelompok.

Proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila siswa menunjukkan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran. berlangsung dan memiliki daya ingat yang tinggi baik secara individu maupun kelompok.

5. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

IPAS adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini. Dengan melalui Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini, diharapkan para pelajar dapat mengenali

⁴⁴ Monika, M., & Adman, A. *Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), (2017). 110-117.

⁴⁵ Zulyadaini. "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Coop-Coop Dengan Konvensional." Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi 16(1): 2016. 153-58.

kekayaan Indonesia lebih jauh, dan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan dan alam.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD

Ketika mata pelajaran yang dahulu menjadi dua pokok digabung menjadi satu, maka akan memiliki tujuan yang baru. Beberapa tujuan Mata Pelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

1. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu

Mata pelajaran ini, diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.

2. Mengenal Interaksi

Dalam IPAS, para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

3. Mengidentifikasi Masalah

Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.

4. Melatih Sikap Ilmiah

Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS, maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.

5. Berperan Aktif Menjaga Lingkungan dan Alam

IPAS membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, mereka akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada. Setelah memahami tujuan dari mata pelajaran IPAS, elemen-elemen di dalamnya juga harus diterapkan.

c. Manfaat Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) di SD

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingin tahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Adapun manfaat IPAS Yaitu:

- 1) Di tujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah.
- 2) Mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti.
- 3) Serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

B. Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini di kemukakan beberapa penelitian terdahulu, yaitu:

1. Menurut Nuthfah Faijah. 2021. Mercuri Buana University of Yogyakarta dengan judul “*Quiz whizzer -Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills*” Penelitian ini menguji adanya efektifitas penggunaan game edukasi berbantuan *Quiz whizzer* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMP pada materi teorema Pythagoras. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pretest posttest kontrol group design. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-H (kelas eksperimen) dan kelas VIII G (kelas kontrol) di SMP Negeri 8 Yogyakarta. Terlihat dalam hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Quiz Whizeer* pada mata pelajaran matematika pada materi teorama Pythagoras berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu yaitu tempat dan lokasi dan juga penelitian terdahulu lebih fokus pada pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* dalam pelajaran matematika terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam menggunakan *Quiz Whizeer*.
2. Devinta Agung Susanto. 2022. Universitas muara kudu dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Quiz whizzer* Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran

IPAS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko” Penelitian ini menunjukkan pemanfaatan aplikasi *Quiz whizzer* pada pembelajaran tatap muka terbatas muatan pelajaran IPS di masa Pandemi covid 19. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media aplikasi *Quiz whizzer* dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran tema 2 subtema 1 hidup rukun dalam perbedaan sebagian besar siswa beranggapan bahwa penyampaian muatan pelajaran IPS selama ini membosankan. Melalui pemanfaatan aplikasi *Quiz whizzer* siswa lebih termotivasi dan tidak menganggap IPS sebagai salah satu materi pelajaran yang membosankan lagi. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu yaitu tempat dan lokasi dan juga penelitian terdahulu lebih fokus pada pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* dalam pelajaran IPS terhadap melalui pemanfaatan aplikasi *Quiz whizzer* siswa lebih termotivasi dan tidak menganggap IPS sebagai salah satu materi pelajaran yang membosankan lagi sedangkan penelitian sekarang lebih fokus pada hasil belajar siswa dalam menggunakan Aplikasi *Quiz Whizeer*.

Berdasarkan pendapat teori serta penelitian relevan yang sudah dijelaskan, selanjutnya peneliti menyelaraskan dengan hasil dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh Aplikasi *Quiz Whizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi.

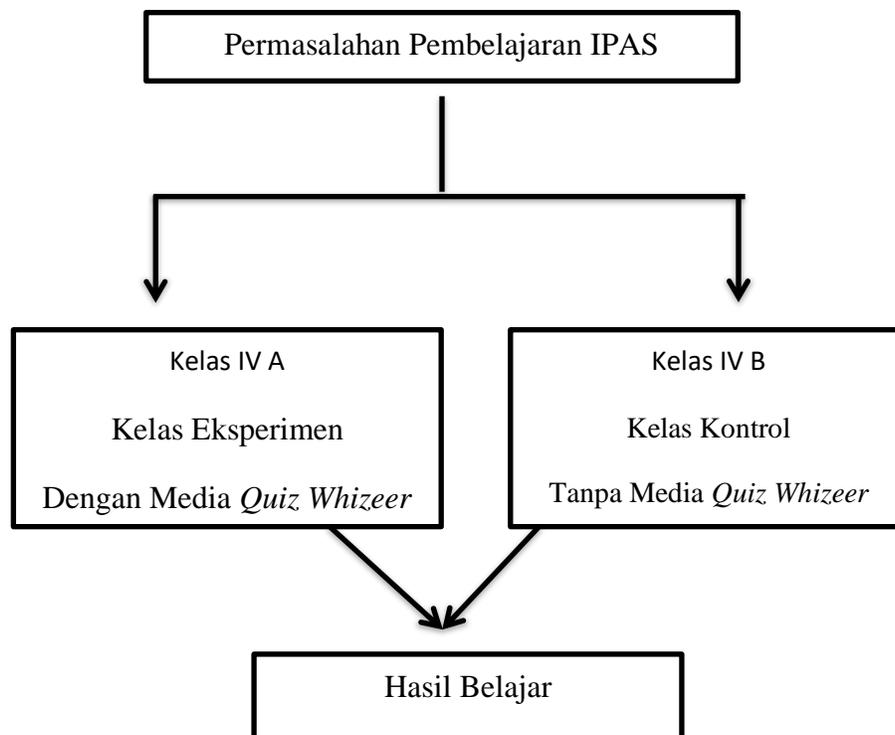
C. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir adalah model konseptual mengenai teori yang berkaitan dengan berbagai faktor-faktor masalah penting. Kerangka pikir juga menjadi penjelasan sementara tentang berbagai gejala yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran Quiz Whizeer pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa peserta didik di SDN 38 Rejang Lebong. Untuk mencapai semua itu perlu dikembangkan berbagai macam pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Contohnya penggunaan media *Quiz Whizeer* pada mata pelajaran IPAS.

Penerapan pembelajaran IPAS yang diterapkan oleh guru kelas dengan menggunakan media game yang kurang kreatif dan menarik akan membuat siswa kurang bersemangat dan susah menangkap materi pembelajaran dengan cepat. Terutama pada materi sumber energi alternatif. Jika guru hanya berceramah dan game pembelajaran yang kurang menarik maka siswa dan pola pikir kreatif siswa tidak terbangun. Pembelajaran IPAS yang masih menggunakan ceramah akan membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam penerapan media pembelajaran terutama media pembelajaran dalam bentuk *Quiz Whizeer*, sehingga harapan setelah guru dapat mendesain dan membuat *Quiz Whizeer* lebih menarik sehingga upaya yang dapat

ditempuh agar pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPAS optimal.

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Untuk sampai kepada pembahasan penelitian ilmiah, perlu diketahui terlebih dahulu kerangka fikir ilmiah, hal ini merupakan landasan yang memberikan dasar-dasar pemikiran yang lebih kuat sebagai tempat berdirinya hasil-hasil penelitian tersebut, Oleh karena itu penelitian ini akan membahas seberapa berpengaruhnya media pembelajaran Quiz Whizeer dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPAS peserta didik, dengan demikian kerangka berpikir dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berfiki

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : Ada Pengaruh Media *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS.

Ho : Tidak ada Pengaruh media *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS.

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

H0 : $\mu_1 = \mu_2$, maka H0 diterima, Ha ditolak

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$, maka Ha diterima, H0 ditolak

Dengan :

H0 : Hipotesis nol, tidak terdapat pengaruh media *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar peserta didik.

Ha : Hipotesis alternatif, terdapat pengaruh media *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar peserta didik.

μ_1 : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

μ_2 : Nilai rata-rata kelompok control

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan pendekatan eksperimen *Quasi Eksperimen Design*, dan desain penelitiannya dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Desain*, dan desain ini, kelas eksperimen dan kelas control dibandingkan, meskipun kelompok dipilih dan ditugaskan tanpa random. Berikut rancangan atau desain yang digunakan dalam penelitian ini:

Table 3.1

Desain Pretest dan Posttest Control Group Design

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ : hasil pada pretest kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan

O₂ : hasil pada posttest kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan

O₃ : hasil pada pretest kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan

O₄ : hasil pada posttest kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan

X₁ : perlakuan menggunakan media *Quiz Whizeer*

X₂: perlakuan dengan pembelajaran konvensional

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV SDN 38 Rejang Lebong. Populasi dapat dilihat pada table dibawah ini.

Table 3.2

Populasi Kelas IV

Kelas	Jumlah siswa
IV A	18
IV B	18
Jumlah	36

(Sumber : *Tata Usaha Sekolah*)

2. Sampel

Dalam penelitian ini, penelitian mengambil sampel yaitu, kelas IV A di jadikan kelompok eksperimen dan IV B kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah total sampling. Total sampling merupakan teknik pengambilan Sampel dimana besar sampel sama dengan populasi Sugiyono, alasan mengambil total sampling karena menurut sugiyono, jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.¹ Jadi jumlah

¹ Sukardi, Ph D. "*Metodologi penelitian pendidikan.*" Jakarta: Bumi Aksara 34 (2003).

sampel dalam penelitian ini 36 orang.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel penelitian sebagai pembeda. Sebelum melakukan penelitian, penelitian terlebih dahulu menentukan variable yang akan diteliti. Variabel penelitian berfungsi sebagai pembeda antara variable yang satu dengan yang lain. Penelitian ini terdapat dua Variabel. Variabel terikat yaitu hasil belajar IPAS Siswa kelas IV, dan variable bebas yaitu Media pembelajaran Berbasis game Dengan menggunakan Aplikasi *Quiz Whizeer*.

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas atau yang dapat disebut variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sejalan dengan pengertian tersebut maka yang dimaksud variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Game dengan menggunakan Aplikasi *Quiz Whizeer* Karena Media Pembelajaran Berbasis Game dengan menggunakan Aplikasi *Quiz Whizeer* memiliki peran dalam keberhasilan mencapai tujuan proses pembelajaran. Sehingga peneliti mengambil Media Pembelajaran Berbasis Game Dengan Menggunakan Aplikasi *Quiz Whizeer* sebagai variabel bebas.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sejalan dengan pengertian tersebut, Variabel terikat yang akan digunakan peneliti adalah hasil belajar IPAS Siswa kelas IV SD N 38 Rejang Lebong.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di kelas IV SD N 38 Rejang Lebong. Adapun observasi ini akan dinilai oleh 2 orang observer yaitu wali kelas dan teman dari praktikan.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 38 Rejang Lebong khususnya kelas IV. Peneliti melakukan 2 kali pertemuan di kelas kontrol (IV A) sedangkan di kelas eksperimen 2 kali pertemuan (IV B), Untuk pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan di kelas kontrol yaitu memberikan pretest, kemudian untuk pertemuan kedua di kelas kontrol dilakukannya kegiatan posttes. Sedangkan di kelas eksperimen peneliti melakukan dua kali pertemuan untuk pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan pretest kemudian dua kali melakukan eksperimen media.

Cara perhitungan lembar observasi yaitu sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah yang Observasi}}$$

Selisih skor + skor tertinggi – skor terendah

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{Selisi Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penelitian}}$$

Untuk data observasi aktivitas dalam proses kegiatan belajar mengajar, skor tertinggi adalah 3 sedangkan jumlah butir observasi adalah 9 maka skor tertinggi adalah 27. Untuk penentuan interval tiap kriteria digunakan:

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{Selisi Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penelitian}}$$

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{27-9}{3}$$

Kisaran nilai untuk tiap kriteria = 6

Jadi kisaran nilai untuk tiap kriteria adalah 6, maka dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Observasi Kegiatan Belajar Mengajar

No	Kriteria	Interpretasi penilaian
1	Baik	23-28
2	Cukup	16-22
3	Kurang	9-15

2. Tes

Jenis tes yang peneliti gunakan adalah tes tertulis dalam penelitian ini adalah salah satu dari bentuk tes obyektif yaitu tes pilihan ganda yang telah di uji validitasnya untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini tes dilakukan dua kali, yaitu pretest dan posttest.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen berupa dokumen tertulis maupun dokumen terekam. Dokumen tertulis dapat berupa arsip, catatan harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping, dan sebagainya. Sementara dokumen terekam dapat berupa film, kaset rekaman, mikrofilm, foto dan sebagainya.

Metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang keadaan umum sekolah, sejarah berdirinya sekolah, jumlah guru dan siswa, serta sarana dan prasarana sekolah. siswa, serta sarana dan prasarana sekolah.

E. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Pengujian validasi menggunakan korelasi produk momen, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Adapun rumusnya yaitu:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Banyaknya subyek

$\sum XY$: Jumlah hasil kali skor X dengan skor Y

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$: Jumlah X^2

$\sum Y^2$: Jumlah Y^2

Untuk Mengetahui instrument yang digunakan valid atau tidak maka dilakukan uji validitas. Berdasarkan korelasi product moment jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pertanyaan dapat dikatakan valid. Dalam memberikan interpretasi terhadap r product moment digunakan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan responden 36 responden dan memiliki taraf signifikansi 5% sebesar 0,361 Berikut ini perhitungan uji validitas soal.

Tabel 3.4

Ringkasan Data Analisis Validitas Isi Butir Soal

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

a. Validitas Isi

Validitas isi lebih menitik beratkan kepada validasi rasional atau logis sementara validasi yang lainnya ke validasi empiris.² Sebelum melakukan penelitian, peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posstest*

² Helli Ihsan, "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya." *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 13, no.2 (2016). Hlm.266.

untuk melakukan uji coba pada kelas IV SDN 38 Rejang Lebong yang berjumlah 36 siswa. Setelah dilakukan uji coba soal yang berjumlah 30 soal. Ada 25 soal yang dinyatakan Valid dan ada 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Sehingga pada kelas eksperimen dan kelas control soal yang digunakan untuk penelitian berjumlah 25 soal.

Table 3.5
Uji Validitas Soal

No	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,438	Valid
2	0,361	0,306	Tidak Valid
3	0,361	0,438	Valid
4	0,361	0,542	Valid
5	0,361	0,461	Valid
6	0,361	0,490	Valid
7	0,361	0,453	Valid
8	0,361	0,578	Valid
9	0,361	0,539	Valid
10	0,361	0,623	Valid
11	0,361	0,466	Valid
12	0,361	0,514	Valid
13	0,361	0,490	Valid
14	0,361	0,416	Valid
15	0,361	0,314	Tidak Valid
16	0,361	0,652	Valid
17	0,361	0,324	Tidak Valid
18	0,361	0,112	Tidak Valid
19	0,361	0,578	Valid
20	0,361	0,213	Tidak Valid
21	0,361	0,456	Valid
22	0,361	0,632	Valid
23	0,361	0,578	Valid
24	0,361	0,527	Valid
25	0,361	0,490	Valid
26	0,361	0,623	Valid
27	0,361	0,490	Valid
28	0,361	0,539	Valid
29	0,361	0,484	Valid
30	0,361	0,527	Valid

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dari butir soal Nomor

2, 15, 17, 18 dan 20 menyatakan bahwa $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka dapat

disimpulkan jika 5 butir soal tersebut tidak valid. Sedangkan soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 dan 30. menyatakan bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan jika 25 soal tersebut valid.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti, diamati dan diukur. Peneliti beralih kepada Ahli/Validator yaitu Bapak **Taufik Amrillah, M.Pd.** Validator bertugas untuk menilai dan memberi masukan terhadap instrumen yang telah dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Validator dalam penelitian ini yaitu:

No	Nama Dosen	Keterangan
1.	Taufik Amrillah	Validator

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Arikunto Reliabilitas suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut dianggap sudah cukup baik.³ Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus KR 20 Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t}\right)$$

³ Arikunto, *op. cit.* hal. 176

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

Vt = varians total

P = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q = proporsi subjek yang mendapat skor 0 ($q = 1-p$)

Untuk melihat pedoman kriteria reliabilitas dapat kita lihat pada table dibawah ini.

Table 3.6⁴
Kriteria reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Selanjutnya dilakukan uji validasi pada butir soal, Selanjutnya dilakukan uji reabilitas.

Tabel 3.7

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.680	30

Berdasarkan table diperoleh nilai $\text{Alpa} = 0,680 > 0,40$ maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut reabilitas.

Berdasarkan pengujian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut validitas dan reabilitas sehingga instrument tersebut layak digunakan untuk penelitian.

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan:

P : Indeks/ taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js : jumlah seluruh peserta yang ikut tes

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Table 3.8
Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber Arikunto (1995:211)

Pada tabel 3.9 Uji Tingkat Kesukaran Soal terhadap 30 diinterpretasi mudah, sedang dan sukar.

Tabel 3.9

Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Angka indeks kesukaran item	Interpretasi
1	0,60	Sedang
2	0,66	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,56	Sedang
5	0,63	Sedang
6	0,66	Sedang
7	0,76	Mudah
8	0,70	Mudah
9	0,36	Sedang
10	0,46	Sedang
11	0,33	Sedang
12	0,46	Sedang
13	0,93	Mudah
14	0,43	Sedang
15	0,36	Sedang
16	0,33	Sedang
17	0,70	Mudah
18	0,30	Sukar
19	0,57	Sedang
20	0,20	Sukar
21	0,63	Sedang
22	0,57	Sedang
23	0,77	Mudah
24	0,63	Sedang
25	0,47	Sedang
26	0,40	Sedang
27	0,36	Sedang
28	0,40	Sedang
29	0,33	Sedang
30	0,47	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran terhadap 30 soal pilihan ganda yang valid menunjukkan 5 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran mudah ($TK > 0,71$) Yaitu soal nomor 7, 8, 13, 17, dan 23. Dan terdapat 23 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran sedang ($TK \leq 0,70$) yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 19, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29 dan 30. Dan terdapat 2 soal yang termasuk ke dalam sukar ($TK > 0,30$) Yaitu soal nomor 18, dan 20. Dapat di simpulkan bahwa dari hasil uji tingkat kesukaran, soal-soal tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda yaitu mudah, sedang dan sukar.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.

Perhitungan daya pembeda dilakukan dengan menggunakan Anates V4. Daya pembeda tiap butir-butir soal ditentukan dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : daya pembeda soal

J : Jumlah peserta tes

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan

benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan

benar

P_A : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda dari perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Table 3.10
Tabel Kriteria Daya Pembeda

Nilai Daya Beda	Interpretasi
0,04 atau lebih	Sangat baik
0,30-0,39	Cukup baik
0,20-0,29	Minimum, perlu di perbaiki
0,19 ke bawah	Jelek

Pada Tabel 3.11 dapat di lihat Daya Pembeda terhadap 30 soal.

Table 3.11
Daya Pembeda

No	No Soal	R_{hitung}	Keterangan
1	1	0,516	Sangat Baik
2	2	0,179	Diperbaiki
3	3	0,583	Sangat Baik
4	4	0,838	Sangat Baik
5	5	0,572	Sangat Baik
6	6	0,669	Sangat Baik
7	7	0,566	Sangat Baik
8	8	0,514	Sangat Baik
9	9	0,337	Cukup Baik
10	10	0,566	Sangat Baik
11	11	0,364	Cukup Baik
12	12	0,336	Cukup Baik
13	13	0,447	Cukup Baik

14	14	0,487	Cukup Baik
15	15	0,293	Diperbaiki
16	16	0,652	Sangat Baik
17	17	0,273	Diperbaiki
18	18	0,112	Diperbaiki
19	19	0,577	Sangat Baik
20	20	0,213	Diperbaiki
21	21	0,608	Sangat Baik
22	22	0,600	Sangat Baik
23	23	0,421	Cukup Baik
24	24	0,504	Sangat Baik
25	25	0,614	Sangat Baik
26	26	0,421	Cukup Baik
27	27	0,502	Sangat Baik
28	28	0,375	Cukup Baik
29	29	0,484	Cukup Baik
30	30	0,510	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan daya pembeda butir soal terdapat 9 soal yang tergolong cukup baik yang terdapat pada rentang (0,30 - 0,39) yaitu soal nomor 9, 11, 12, 13, 14, 23, 26, 28 dan 29. Kemudian terdapat 16 butir soal yang tergolong sangat baik (0,40 atau lebih) yaitu soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 16, 19, 21, 22, 24, 25, 27 dan 30. Dan terdapat 5 soal yang diperbaiki 2, 15, 17, 18 dan 20. Soal-soal tersebut merupakan soal yang tergolong valid dan masing-masing memiliki daya pembeda cukup dan baik, Dan 5 soal yang tidak valid sehingga hanya 25 soal yang dapat digunakan sebagai instrument penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa 25 soal dapat digunakan sebagai instrument untuk mengukur kemampuan peserta didik.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis data sudah membuktikan hipotesis yang telah peneliti ajukan. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.⁵

1. Uji Normalitas

Uji normalistik ini digunakan untuk mengetahui kenormalan data. Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan chi-kuadrat yaitu sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

x^2 = chi-kuadrat

f_o = Frekuensi dari hasil observasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Setelah harga x^2 hitung dapat, maka selanjutnya d ibandingkan dengan harga x^2 tabel. Jika harga x^2 hitung $<x^2$ tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, untuk taraf signitifkan 5% ($\alpha=0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n-1$), dimana n adalah banyaknya kelas interval. jika harga x^2 hitung $<x^2$ tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

⁵ Jihad, Asep. *Evaluasi pembelajaran*. Multi Pressindo, 2008

2. Uji Homogenitas

Pengujian tersebut dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasikan akhir penelitian atau hipotesis yang dicapai pada sampel terhadap populasi. Dalam artian bahwa apabila data yang diperoleh homogen maka kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui uji *t-test* komparatif yang akan digunakan. Rumus yang akan digunakan *separated varians* atau *polled varians*. Untuk pengujian homogenitas data tes pemahaman konsep digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}_6}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian ada $F_{hitung} < F_{Tabel}$ jika pada taraf nyata dengan F_{Tabel} didapat dari distribusi F dengan derajat kebebasan masing-masing sesuai dengan dk pembilang dengan dk penyebut pada taraf $\alpha = 0,05$.

3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Data yang telah terkumpul diuji agar hasil analisis yang diperoleh lebih ilmiah dengan melakukan uji t. Rumus Uji sebagai berikut:⁷

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

⁶Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik." (2013).

⁷ Arifin, Zainal. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Vol. 118. 2009.

Keterangan:

t = Angka atau koefisien derajat perbedaan Mean kedua kelompok

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelompok perlakuan Konvensional

S_1^2 = Varian kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

S_2^2 = Varian kelompok perlakuan Konvensional

n_1 = Jumlah peserta didik kelompok pembelajaran berbasis masalah

n_2 = Jumlah peserta didik kelompok Konvensional

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dari penelitian adalah:

1. *Quiz Whizeer*, merupakan salah satu jenis Game interaktif yang diminati oleh kalangan usia, baik anak-anak hingga dewasa. *Quiz Whizeer* adalah media hiburan yang menggabungkan antara gambar bergerak dan soal yang bervariasi, oleh karena itu seringkali *Quiz Whizeer* digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, penggunaan *Quiz Whizeer* akan berpengaruh besar terhadap minat belajar peserta didik, selain itu juga penggunaan *Quiz Whizeer* dapat mempengaruhi tingkah laku dan kepribadian peserta didik.
2. Hasil Belajar adalah perubahan, nilai-nilai, pengertian, apersepsi dan keterampilan. Hasil Belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bila diimplementasikan kedalam sikap, keterampilan dan nilai kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran perlu ditekankan adanya aktivitas peserta didik baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional. Dalam

pembelajaran peserta didik dibina dan dikembangkan keaktifannya.

Nilai yang di peroleh hasil belajar menggunakan skala 0-100

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama sekolah	:SD Negeri 38 Rejang Lebong
Nama Kepala Sekolah	:Nurbaiti, S.Pd.SD.M.Pd
Status sekolah	:Negeri
NPSN	:10700714
NSS	:101260204002
Akreditasi	:B
Jumlah rombel	:7
Tahun didirikan	:1970
Alamat sekolah	:Jl. Jendral Sudirman, Gg. SDN 38 RL, Kelurahan Tempel Rejo, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu.

2. Sejarah Singkat SDN 38 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan luas tanah 1.020m. Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong beralamatkan di jalan jendral sudirman, Gang SDN 38, Kelurahan Tempel Rejo, Kecamatan curup selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Dengan SK Operasional 180.381.VII Tahun 2016 dan

SK Akreditasi 599/BAP-SM/KP/X/2016. Pada awalnya sekolah ini bernama Sekolah Dasar Negeri 13 Tempel Rejo dan yang menjabat sebagai kepala sekolah adalah bapak Marjan Samid, S.Pd yang menjabat selama 18 Tahun.

Kemudian, Pada tahun 2008 karena ada pembagian wilayah berdasarkan kecamatan maka Sekolah Dasar Negeri 13 Tempel Rejo berubah menjadi Sekolah Dasar Negeri 02 Curup Selatan. Selanjutnya ditahun 2018, Pembagian wilayah yang semula dari kecamatan berubah menjadi wilayah kabupaten maka Sekolah Dasar Negeri 02 Curup Selatan berubah menjadi Sekolah Dsar Negeri 38 Rejang Lebong yang dikenal banyak orang hingga saat ini. Saat ini, Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong memiliki jumlah siswa sebanyak 185 orang yang terbagi menjadi 7 ruang kelas yaitu dari kelas 1 sampai 6.

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Terwujudnya peserta didik, yang beriman, cerdas, terampil, mandiri, dan berwawasan global.

b. Misi Sekolah

- 1) Menanamkan Keimanan dan Ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama.
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.

- 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat bakat dan potensi peserta didik.
- 4) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkeeseimbangan.
- 5) Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.

4. Daftar Urut Kepangkatan SD Negeri 38 Rejang Lebong

Tabel 4.1

No	Nama	Nip	JABATAN	PENDIDIKAN	TAHUN PENSIUN
1.	Nurbaiti,S.Pd.SD.M .Pd	19750803199703 2001	Kepala Sekolah	S2	05-08- 2035
2.	Rasuna, A, S.Pd	19967010819880 32003	Guru Kelas	S1	08-01- 2027
3.	Mardiana,S.Pd	19670316198903 2006	Guru Kelas	S1	16-01- 2027
4.	Afrida,S.Pd	19670405198612 2001	Guru Kelas	S1	05-04- 2027
5.	Wardiati. NA, S.Pd	19680702199703 2002	Guru Kelas	S1	20-07- 2028
6.	Yusniarni, S.Pd	19690727200103 2001	Guru Kelas	S1	27-07- 2029
7.	Anita Trosia, S.Pd	19820323200502 2003	Guru Kelas	S1	23-03-

					2042
8.	Siti Patimah, S.Pd	19720909200604 2016	Guru Kelas	S1	09-09- 2032
9.	Sudarmi, S.Pd	19690101200604 2010	Guru Kelas	S1	01-01- 2029
10.	Poniman		Guru Pjok	Sgo	
11.	Rien Hardianti, S.Pd		Guru Pai	S1	
12.	Tri Wahyuni, S.Pd		Staf Tu	S1	
13.	Widia Fatimah		Operator Sekolah	Sma	

Sumber : Dokumentasi SDN 38 Rejang Lebong

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan “Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD N 38 Rejang Lebong”, maka uraian datanya adalah sebagai berikut.

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil *pretest* kelas *eksperimen* diperoleh nilai tertinggi = 76 dan nilai terendah = 40 dengan jumlah siswa 18 orang, sehingga ada siswa yang tuntas mencapai KKM (≥ 70). Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 92 dan nilai terendah = 60 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah siswa 18 orang, sehingga terdapat 16 (49%) siswa yang tuntas KKM (≥ 70), Berikut ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas *eksperimen*:

Tabel. 4.2
Pretes Dan Posttes Eksperimen

No	<i>Pretes Eksperimen</i>	<i>Posttes Eksperimen</i>
1	48	88
2	72	92
3	40	92
4	76	80
5	68	88
6	64	84
7	76	68
8	72	80
9	48	88
10	64	72
11	60	80
12	52	92
13	64	76
14	72	80
15	52	72
16	48	60
17	64	72
18	72	80

2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Kontrol

Hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi =80 dan nilai terendah 56 dengan jumlah siswa 18 orang, sehingga ada siswa yang tuntas mencapai KKM (≥ 70) Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi =92 dan nilai terendah =68 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah siswa 36, sehingga hanya 14 (47%) siswa yang tuntas KKM (≥ 70) Berikut ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol:

Tabel. 4.3
Pretes Dan Posttes Kontrol

No	<i>Pretes Kontrol</i>	<i>Posttes Kontrol</i>
1	56	80
2	76	80
3	52	76
4	64	80
5	72	76
6	68	80
7	60	72
8	60	60
9	72	72
10	48	72
11	76	76
12	64	92
13	48	68
14	72	72
15	72	92
16	80	72
17	56	68
18	64	68

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan pembelajaran Media *Quiz Whizeer* mengalami peningkatan sebesar 16 orang (49%) siswa yang tuntas KKM (≥ 70), sedangkan dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional siswa yang tuntas KKM (≥ 70), hanya 14 orang (47%). Sehingga selisi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 42%. Maka dari itu ada peningkatan hasil belajar dalam menggunakan Media *Quiz Whizeer*.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-smimov dan Shapiro-wilk pada program SPSS statistik 16.0 dengan taraf signifikan 0,05. Jika $\text{sig} > 0,05$, maka data terdistribusi normal. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada table di bawah:

Tabel 4.4
Tests of Normality

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	pre- test eksperimen	.190	18	.085	.910	18	.088
	post-test eksperimen	.201	18	.052	.894	18	.045
	pre-test control	.169	18	.189	.948	18	.394
	post-test control	.191	18	.082	.897	18	.050
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan table 4.4, di atas yang dilihat data table Shapiro-wilk, diketahui signifikannya $0.088 > 0,05$. Begitu pula nilai signifikannya bahwa data pretest-posttest, nilai signifikannya $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posstest kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini menggunakan uji levene statistik pada program SPSS stastistik 26. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada table di bawah:

Table: 4.5

Test of Homogeneity of Variance					
Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	4.838	1	34	.035
	Based on Median	5.102	1	34	.030
	Based on Median and with adjusted df	5.102	1	28.932	.032
	Based on trimmed mean	4.606	1	34	.039

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang ditunjukkan pada tabel 4.5, maka selanjutnya nilai Sig. dibandingkan dengan 0,05. Dengan dasar pengambilan keputusan nilai Sig.. sebesar $0,035 > 0,05$ sehingga data yang diujikan homogen.

c. Uji hipotesis

- 1) Pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis *Quiz Whizeer* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN 38 Rejang Lebong.

Untuk mengetahui pelaksanaan *Quiz Whizeer* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 38 Rejang Lebong, maka dilakukan observer terhadap pembelajaran pada 2 kali pertemuan dilakukan oleh 2 orang observer yaitu guru kelas IV SDN 38 Rejang Lebong Mardiana, S.Pd, dan mahasiswa IAIN Curup Amelia dengan mengisi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

- a) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 1, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6
Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	2	3
3	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	3	2
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama	2	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	2	3
6	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	2
7	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Guru memintak siswa untuk memberikan	2	2

	kesimpulan		
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	3	2
	Jumlah	22	20
	Rata-rata	21	
	Kriteria	Cukup	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 22 dan menurut observer 2 sebesar 20. Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 21 Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam *Quiz Whizeer* adalah cukup.

Tabel 4.7
Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	1	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	2	3
4	Siswa membentuk beberapa kelompok.	3	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	2	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	2
7	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	1
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	Jumlah	19	21
	Rata-rata	20	
	Kriteria	Cukup	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 19 dan menurut observer 2 sebesar 21 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 20 hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa *Quiz Whizeer* adalah cukup.

- b) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 2, dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.8
Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	3	2
3	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	3	3
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama	3	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	3	3
6	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	3
7	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	2	2
	Jumlah	24	22
	Rata-rata	23	
	Kriteria	Baik	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 24 dan menurut observer 2 sebesar 22 Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 23. Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam *Quiz Whizeer* adalah baik.

Tabel 4.9

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	2	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	3	3
4	Siswa membentuk beberapa kelompok.	2	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	3	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	3
7	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	2
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	Jumlah	21	23
	Rata-rata	22	
	Kriteria	Baik	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 21 dan menurut

observer 2 sebesar 23 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 22 hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam *Quiz Whizeer* adalah baik.

2) Hasil Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas Dan uji homogenitas terpenuhi, selanjutnya adalah uji hipotesis dengan melakukan uji t-test. Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 38 Rejang Lebong. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 26, yaitu Uji-t Independent sampel test.

Tabel 4.10
Hasil Uji t Hipotesis Pretest

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil_belajar	Equal variances assumed	546	.465	-762	34	.451	-2.667	3.500	-9.779	4.445
	Equal variances not assumed			-762	33.427	.451	-2.667	3.500	-9.783	4.450

hasil_ belaja r	Equal variances assumed	2.617	.115	- 4.56 5	34	.000	- 15.111	3.310	- 21.838	-8.384
	Equal variances not assumed			- 4.56 5	31.7 84	.000	- 15.111	3.310	- 21.855	-8.367

Berdasarkan output independen sampel t-test, diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 8.384 lebih besar dari padamean kelas kontrol sebesar 8.367 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Pembahasan

1. Perbedaan Hasil belajar Siswa yang diajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Quiz Whizeer* Terhadap Peningkatan Hasil belajar siswa Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong.

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa kelas eksperimen dengan prestasi belajar siswa kelas kontrol didapatkan hasil pretest kelas kontrol nilai rata-rata 64,4. sedangkan hasil

pretest kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 62,8. Kemudian dari hasil posttest kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 72,8. sedangkan untuk kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 62,8.

Berdasarkan penemuan peneliti ada beberapa faktor pendukung baik faktor internal maupun faktor eksternal antara lain yaitu, pertama, faktor kesehatan para siswa pada saat melakukan pembelajaran. Dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, para siswa dalam keadaan sehat sehingga menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Kedua, faktor kebiasaan para siswa menunjukkan adanya perubahan dengan menerima proses pembelajaran yang berlangsung. Ketiga, faktor motivasi para siswa yang menunjukkan dengan adanya semangat siswa dalam melakukan pembelajaran. Keempat, faktor sikap siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung. Kelima, faktor sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah yang mendukung terjadinya peningkatan aktifitas belajar siswa seperti tersediannya pojok baca di dalam ruang kelas yang memberikan berbagai manfaat bagi para siswa seperti memudahkan para siswa dalam memperoleh sumber materi, mempermudah para siswa dalam melakukan diskusi kelompok dan pertandingan. Kemudian adanya infokus yang menjadi pendukung bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Selain didukung oleh berbagai penelitian-penelitian terdahulu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Anggita Septian mengemukakan bahwa “Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizzer* Terhadap merupakan salah satu tipe dari media yang dapat mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik, Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

2. Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran *Quiz Whizeer* terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khaliqul Husna dengan Judul” Pengaruh Penggunaan Media *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sumber Energi. Teknik Analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji t taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung}=62,9 > t_{tabel}= 2.682$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa media *Quiz Whizeer* berpengaruh positif diterima. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa media *Quiz Whizeer* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan mengalami peningkatan.

Dari kedua penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quiz Whizeer* dalam kegiatan proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran seperti pelajaran IPAS dan lain sebagainya. Dan penerapan Media *Quiz Whizeer* ini dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, dari sekolah dasar (SD/MI), menengah (SMP), maupun sampai perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh media *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar dari siswa telah diperoleh dari uji Paired Sample Test. Dalam hal ini dapat diketahui nilai sig(2 tailed) lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Seperti yang terlihat pada kriteria uji t, dimana nilai sig (2 tailed). Hasil tersebut telah dibuktikan pada hasil yang diperoleh berdasarkan ketentuan yang berlaku. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Game terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 38 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis yang dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan:

1. Hasil perbedaan rata-rata pretest test kemampuan awal siswa kelompok eksperimen dan kelompok control tidak ada perbedaan jadi kemampuan awalnya sama antara kelompok eksperimen dan kelompok control sehingga bias diajukan dengan perlakuan.
2. Hasil uji hipotesis atau uji-t di dapatkan bahwa diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Quiz Whizeer* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS materi Bab 4 “ Energi dalam kehidupan sehari-hari” Topik D (Sumber Energi Alternatif) kelas IV SDN 38 Rejang Lebong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di kelas IV SDN 38 Rejang Lebong, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, yakni:

1. Bagi pendidik atau guru, di harapkan penelitian ini dapat mengembangkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peserta didik, hendaknya mempunyai pengetahuan yang tinggi saat belajar agar dapat lebih aktif dan mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal.
3. Untuk peneliti, di harapkan dapat menerapkan media *Quiz Whizeer* pada pokok bahasan yang lain supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar". *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*.
- Adlin. (2019). Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imanjinasi*. 3 (2).
- Afifatu Rohmawati. 2015. Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 9 Edisi 1, April 2015.
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., & Kartika, F. 2022. Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7).
- Anggariyani, N. L., & Pangerapan, S. 2021. Dampak Rendahnya Tingkat Pendidikan Pegawai Terhadap Efektifitas Pelayanan Publik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal terapan pemerintahan minangkabau*, 1(1).
- Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2).
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi pembelajaran*. Vol. 118. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta:PT. Rineka Cipta,)
- Aziz, A. 2015. Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Studi Islam*, 10 (2).
- Daryanto H. 2009. *Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimas Anditha Chyo Sujiwo. 2020. Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUSTINDO (Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia)*, Vol. 5, No. 2, Agustus 2020.
- Ependi, U. & Sopiha, N. (2015). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matrik*. 17 (2) : 109-122.

- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. 2022. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. PHI: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1).
- Faijah, N., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. 2020. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. Jurnal Pendidikan Matematika.
- Falah. Iwan, Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Dalam Jurnal Lingkaran Widyaiswara Edisi 1 No. 4.
- Hayati, F., Neviyarni., & Irdamurni. 2021. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1).
- Helli Ihsan, 2016. "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya." PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan 13, no.2 .
- Huda, Fatkhan Amirul. 2017. Pengertian Belajar, Prinsip Belajar Dan Hasil Belajar, diakses pada 4 Agustus 2019
- Idris, Ridwan, Mengatasi Kesulitan Belajar Dengan Pendekatan Kognitif, Jurnal Lentera Pendidikan Vol 12 Nomor 2 Desember 2009.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Journal on Education, 5(2).
- Jihad, Asep. *Evaluasi pembelajaran*. Multi Pressindo, 2008
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. Journal of Instructional and Development Researches, 2(6).
- Kanti Sukowati. 2014. Jurnal Pancaran, Vol. 3, No. 4: Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VIA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.
- Kuntarto, E. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. Journal Indonesian Language Education and Literature.

- Kurniawan, M. I. 2015. Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1),
- Mahnun.Nunu.2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Dalam *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1: 27
- Monika, M., & Adman, A. 2017. Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1).
- Muhammad Zamroji. 2019. Analisis Strategi dan Kunci Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam Awwaliyah *Jurnal PGMI*, Vol.2 No. 2, Desember.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. 2021. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2).
- Neviyarni, S. D. 2013. Aktor-Faktor Penyebab Rendahnya Prestasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Terhadap Siswa Smp N 12 Padang). *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1).
- Nirta, I. 2019. Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD NEGERI 14 Cakranegara Semester Dua Tahun Pelajaran 2017/2018 Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe JIGSAW. *Jurnal Paedagogy*, 6(1).
- Nurrachman, Latifa. 2015. "Perbedaan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi antara Siswa yang Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) pada Konsep Fungsi."
- Nuthfah Fajjah, dkk. 2022. "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. "Jurnal Pendidikan Matematika". Vol.6. No.1 Potter. 2006.
- Prasetyo, Sigit. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI*. JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, 1(1), 2017.
- Prijanto, J. H., & Kock, F. de. 2021. Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3).

- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arif, dkk. 2011. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Ed. 1-15 Jakarta: Rajawali Pers. Rajagrafindo Persad.
- Sayangan, Yohanes Vianey. 2017, July 2. PENDIDIK SEBAGAI DESAINER STRATEGI INSTRUKSIONAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. p. 159.
- Selamet, I. 2020. Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS SISWA KELAS V SD INPRES TUMPU JAYA I. Jurnal Paedagogy, 7(2).
- Sudarmanto Dwi, Widya Yetty KS. & Ekawati Yuni. 2006. Multimedia Interaktif Sebuah Terobosan Pembelajaran Paket B. Jurnal Ilmiah PTK-PNF, 1(1).
- Sukardi, Ph D. 2003. "Metodologi penelitian pendidikan." *Jakarta: Bumi Aksara* 34
- Suparno, Paul. 1997. Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. Cokroaminoto Journal of Primary Education .
- Susilo, Farid Agus. 2013. Peningkatan Efektivitas pada Proses Pembelajaran. Jurnal Universitas Negeri Surabaya.
- Widia Nengsih, 2018 Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Sawah Lama Bandar Lampung, Skripsi, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung.
- Yustikia, N. W. 2017. Pentingnya Sarana Pendidikan Dalam Menunjang Kualitas Pendidikan Di Sekolah. Jurnal Pendidikan Hindu, 4 (2).
- Yuzaril, dkk. 2017. Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah. 2 (2) .
- Zulyadaini. 2016. "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Coop-Coop Dengan Konvensional." Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi 16(1).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

MODUL IPAS	
KELAS IV	
1. Nama Penulis	: Widya Sahara
Instansi	: SD Negeri 38 Rejang Lebong
Tahun	: 2022/2023
2. Jenjang Sekolah	: SEKOLAH DASAR
3. Kelas	: 4 (Empat)
4. Alokasi Waktu	: -
KOMPETENSI AWAL	
Kompetensi Prasyarat : Siswa sudah dapat menyebutkan sumber-sumber energi yang ada di sekitarnya.	
Kompetensi yang ingin dicapai : Siswa belum mampu menyebutkan penerapan perubahan energi pada kehidupan sehari-hari, setelah pembelajaran Siswa mampu menyebutkan penerapan perubahan energi pada kehidupan sehari-hari.	
MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Fase B • Elemen : Pemahaman IPAS, • Capaian Pembelajaran: Siswa mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). • Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari • Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: 1. Siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk energi dengan tepat 2. Siswa mampu melakukan percobaan perubahan bentuk energi dari panas menjadi gerak dengan benar 3. Siswa mampu membuat laporan perubahan bentuk energi dari panas menjadi gerak dengan 	

<p>benar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Utama: Sumber Energi
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Topik Pengenalan tema:</p> <p>Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.</p> <p>Topik. Energi yang Tersimpan:</p> <p>Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi macam-macam energi alternatif berdasarkan media nya</p> <p>Proyek Belajar:</p> <p>Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengisi medianya</p>
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p> <p>Topik. Energi yang Tersimpan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu sumber energi ? 2. Apa saja yang termasuk sumber energi ?
<p>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Kegiatan Pendahuluan Kegiatan Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru. <p>Kegiatan Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Pengajaran Topik: Energi yang Tersimpan Melalui lingkungan sekolah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik menyadari bahwa ada benda-benda yang menyimpan sumber energi. Mulai kenalkan istilah sumber energi di

<p>lingkungan sekolah</p> <p>2. Tanyakan kepada peserta didik: a. sumber energi alternatif apa yang disimpan ? b. Adakah benda-benda lain yang memiliki sumber energi alternatif?</p>
<p>4. Berikan pengarahan kepada peserta didik terkait kegiatan tersebut</p> <p>5. Ingatkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan</p> <p>6. Setelah percobaan selesai, pandulah diskusi yang membahas pengamatan mereka pada setiap percobaan.</p> <p>7. Berikan pertanyaan berikut selama percobaan berlangsung.</p> <p>a. Sumber Energi apa yang dihasilkan?</p> <p>b. Apa hal yang membedakan dari percobaan ini menurutmu?</p> <p>8. Lakukan diskusi sampai peserta didik memahami sumber energi. Arahkan peserta didik untuk menyimpulkan mengenai sumber energi beserta contohnya pada buku tugas.</p> <p>Kegiatan Penutup :</p> <p>1. Guru memberikan refleksi</p> <p>2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.</p> <p>3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.</p> <p>4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas.</p> <p>5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.</p>
<p>E. REFLEKSI</p> <p>Topik: Energi yang Tersimpan</p> <p>1. Apa yang dimaksud dengan sumber energi?</p> <p>2. Energi apa saja yang termasuk ke dalam sumber energi ?</p> <p>3. Benda-benda apa sajakah yang memiliki sumber energi di sekitarmu?</p> <p>4. Perubahan energi apa saja yang bisa terjadi pada sumber energi ?</p>
<p>Refleksi Guru</p> <p>Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan</p>

menjawab pertanyaan berikut:

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu? pembelajaran?

F. ASESMEN / PENILAIAN

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial:

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai.

H. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik B: Sumber Energi

Bahan Bacaan Guru:

Sumber energi itu sendiri dibagi menjadi dua, yaitu sumber energi yang dapat diperbaharui dan sumber energi yang tidak dapat diperbaharui. Sumber energi yang dapat diperbaharui, seperti matahari, ombak, angin, dan air. Sumber energi yang tidak dapat diperbaharui antara lain minyak bumi, gas alam, batu bara, dan nuklir.

C. Apa saja yang termasuk sumber energi

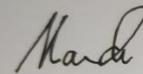
Sumber energi yaitu terbagi menjadi dua:

1. Sumber energi terbarukan (Sudah cukup banyak contoh energi terbarukan yang berhasil ditemukan hingga saat ini, antara lain sebagai berikut:

Energi surya, Energi air, Energi angin, Energi panas bumi dan Bio energi.)

2. sumber energi tidak dapat terbarukan(sumber energi tak terbarukan adalah apabila sumber daya ini digunakan, perlu waktu yang sangat lama untuk menggantinya, melebihi kecepatan konsumsi sumber daya tersebut. Contoh energi tak terbarukan paling sering ditemui saat ini adalah bahan bakar fosil seperti minyak bumi, gas alam, hingga batu bara.)

Wali Kelas



MARDIANA, S.Pd
NIP:196703161989032006

MODUL IPAS

KELAS IV Berbasis *Quiz Whizeer*

1. Nama Penulis : Widya Sahara
 Instansi : SD Negeri 38 Rejang Lebong
 Tahun : 2022/2023
 2. Jenjang Sekolah : SEKOLAH DASAR
 3. Kelas : 4 (Empat)
 4. Alokasi Waktu : -

KOMPETENSI AWAL

Kompetensi Prasyarat : Siswa sudah dapat menyebutkan sumber-sumber energi yang ada di sekitarnya.

Kompetensi yang ingin dicapai : Siswa belum mampu menyebutkan penerapan perubahan energi pada kehidupan sehari-hari, setelah pembelajaran Siswa mampu menyebutkan penerapan perubahan energi pada kehidupan sehari-hari.

MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Fase B
- Elemen : Pemahaman IPAS,
- Capaian Pembelajaran: Siswa mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).
- Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari
- Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: 1. Siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk energi dengan tepat 2. Siswa mampu melakukan percobaan perubahan bentuk energi dari panas menjadi gerak dengan benar 3. Siswa mampu membuat laporan

<p>perubahan bentuk energi dari panas menjadi gerak dengan benar</p> <p>• Konsep Utama: Sumber Energi</p>
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Topik Pengenalan tema:</p> <p>Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.</p> <p>Topik. Energi yang Tersimpan:</p> <p>Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi macam-macam energi alternatif berdasarkan media nya</p> <p>Proyek Belajar:</p> <p>Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengisi mediana</p>
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p> <p>Topik. Energi yang Tersimpan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu sumber energi ? 2. Apa saja yang termasuk sumber energi ?
<p>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Kegiatan Pendahuluan Kegiatan Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru. <p>Kegiatan Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Pengajaran Topik: Energi yang Tersimpan Melalui Aplikasi <i>Quiz Whizeer</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik menyadari bahwa ada benda-benda yang menyimpan sumber energi, Melalui Aplikasi Quiz Whizeer. Mulai kenalkan istilah sumber energi di lingkungan sekolah 2. Tanyakan kepada peserta didik: a. sumber energi alternatif apa yang disimpan ? b. Adakah benda-benda lain yang memiliki sumber energi alternatif?

<p>3. Sampaikan kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan beberapa percobaan untuk lebih memahami mengenai sumber energi alternative melalui Aplikasi <i>Quiz Whizeer</i>.</p>
<p>4. Berikan pengarahan kepada peserta didik terkait kegiatan menggunakan Aplikasi <i>Quiz Whizeer</i>.</p> <p>a. Percobaan ini bisa dilakukan secara berkelompok dengan anggota 3-4 peserta didik.</p> <p>b. Percobaan ini menggunakan hp atau laptop, pastikan peserta didik selalu dalam pengawasan guru.</p> <p>5. Ingatkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada setiap percobaan menggunakan Aplikasi <i>Quiz Whizeer</i>.</p> <p>6. Setelah percobaan selesai, pandulah diskusi yang membahas pengamatan mereka pada setiap percobaan.</p> <p>7. Berikan pertanyaan berikut selama percobaan berlangsung.</p> <p>a. Sumber Energi apa yang dihasilkan?</p> <p>b. Apa hal yang membedakan dari percobaan ini menurutmu?</p> <p>8. Lakukan diskusi sampai peserta didik memahami sumber energi. Arahkan peserta didik untuk menyimpulkan mengenai sumber energi beserta contohnya pada buku tugas.</p> <p>Kegiatan Penutup :</p> <p>1. Guru memberikan refleksi</p> <p>2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.</p> <p>3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.</p> <p>4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas.</p> <p>5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.</p>
<p>E. REFLEKSI</p> <p>Topik: Energi yang Tersimpan</p> <p>1. Apa yang dimaksud dengan sumber energi?</p> <p>2. Energi apa saja yang termasuk ke dalam sumber energi ?</p> <p>3. Benda-benda apa sajakah yang memiliki sumber energi di sekitarmu?</p> <p>4. Perubahan energi apa saja yang bisa terjadi pada sumber energi ?</p>
<p>Refleksi Guru</p>

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut:

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu? pembelajaran?

F. ASESMEN / PENILAIAN

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial:

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai.

H. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik B: Sumber Energi

Bahan Bacaan Guru:

Sumber energi itu sendiri dibagi menjadi dua, yaitu sumber energi yang dapat diperbaharui dan sumber energi yang tidak dapat diperbaharui. Sumber energi yang dapat diperbaharui, seperti matahari, ombak, angin, dan air. Sumber energi yang tidak dapat diperbaharui antara lain minyak bumi, gas alam, batu bara, dan nuklir.

C. Apa saja yang termasuk sumber energi

Sumber energi yaitu terbagi menjadi dua:

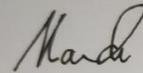
1. Sumber energi terbarukan (Sudah cukup banyak contoh energi terbarukan yang

berhasil ditemukan hingga saat ini, antara lain sebagai berikut:

Energi surya, Energi air, Energi angin, Energi panas bumi dan Bio energi.)

2. sumber energi tidak dapat terbarukan(sumber energi tak terbarukan adalah apabila sumber daya ini digunakan, perlu waktu yang sangat lama untuk menggantinya, melebihi kecepatan konsumsi sumber daya tersebut. Contoh energi tak terbarukan paling sering ditemui saat ini adalah bahan bakar fosil seperti minyak bumi, gas alam, hingga batu bara.)

Wali Kelas



MARDIANA, S.Pd
NIP:196703161989032006

Lampiran 2**KISI-KISI SOAL INSTRUMEN PENELITIAN**

Nama Sekolah : SD N 38 Rejang Lebong

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semester : IV (Empat)

Alokasi Waktu :60 Menit

Bentuk Soal :

Materi	Indicator Pencapaian	Jenjang	Butir soal
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui sumber energi terbesar di bumi	C1	1
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui manfaat kincir angin dan kincir air	1	2
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui manfaat istilah energi panas	C1	3
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui sumber energi matahari	C2	4

Sumber energi	Siswa dapat mengetahui manfaat sumber energi bagi nelayan	C3	5
---------------	---	----	---

Sumber energi	Siswa dapat mengetahui energi bukan saja untuk manusia	C3	6
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui energi angin di gunakan di pesisir Indonesia	C4	7
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui sumber energi terbarukan	C4	8
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui pemanfaatan energi angina	C1	9
Sumber energi	Siswa dapat menjelaskan contoh mengubah energi	C1	10
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui perubahan energi gerak	C3	11
Sumber energi	Siswa dapat menentukan energi apa saja yang ternasuk energi kimia	C3	12
Sumber energi	Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri energi, kecuali	C3	13
Sumber energi	Siswa dapat menganalisis contoh		14

	energi alternative	C4	
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui tenaga angin dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi gerak	C2	15
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui fungsi sumber energi alternative	C2	16
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui fungsi energi alternatif dari buah kelapa melalui proses	C4	17
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui urutan pembuatan lampu botol surya	C1	18
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui contoh kegiatan pembuatan kincir angin dari botol bekas	C1	19
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui energi listrik berubah menjadi energi	C2	20
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui fungsi hubungan antara tumbuhan dengan energi alternatif		25
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui energi dalam peralatan rumah tangga	C3	21

Sumber energi	Siswa dapat menganalisis cara membuat kincir angin dari botol bekas	C3	22
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui manfaat energi alternatif di alat sehari-hari	C2	23
Sumber energi	Siswa dapat mengetahui contoh energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari	C4	24

Nama Materi	Penjelasan Mengenai Sumber Energi	Manfaat Energi Alternatif	Fungsi Sumber Energi	Bahan-bahan yang diperlukan proses Sumber Energi	Ciri-ciri Energi
No Butir Soal	Butir Soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 15, 20, 21, 25.	Bu tir Soal 2, 3, 5, 23	Butir Soal 16, 17,25	Butir Soal 22, 19, 18	Butir Soal 13

*Lampiran 3***Tabel Hasil Analisis Daya Beda dan Taraf Kesukaran****Uji Coba Tes**

Np Soal	Nilai Daya Beda	Kriteria	Taraf Kesukaran	Kriteria	Kesimpulan
1.	0,516	Sangat Baik	0,60	Mudah	Pakai
2.	0,179	Diperbaiki	0,66	Sedang	Dibuang
3.	0,583	Sangat Baik	0,67	Sedang	Pakai
4.	0,838	Sangat Baik	0,56	Sedang	Pakai
5.	0,572	Sangat Baik	0,63	Sedang	Pakai
6.	0,669	Sangat Baik	0,66	Sedang	Pakai
7.	0,566	Sangat Baik	0,76	Mudah	Pakai
8.	0,514	Sangat Baik	0,66	Sedang	Pakai
9.	0,337	Cukup Baik	0,76	Mudah	Pakai
10.	0,566	Sangat Baik	0,70	Mudah	Pakai
11.	0,364	Cukup Baik	0,36	Sedang	Pakai
12.	0,336	Cukup Baik	0,46	Sedang	Pakai
13.	0,447	Cukup Baik	0,93	Mudah	Pakai
14.	0,487	Cukup Baik	0,43	Sedang	Pakai
15.	0,293	Diperbaiki	0,36	Sedang	Dibuang
16.	0,652	Sangat Baik	0,33	Sedang	Pakai
17.	0,273	Diperbaiki	0,70	Mudah	Dibuang
18.	0,112	Diperbaiki	0,30	Sukar	Dibuang
19.	0,577	Sangat Baik	0,57	Sedang	Pakai

20.	0,213	Diperbaiki	0,20	Sukar	Dibuang
21.	0,608	Sangat Baik	0,63	Sedang	Pakai
22.	0,600	Sangat Baik	0,57	Sedang	Pakai
23.	0,421	Cukup Baik	0,77	Sedang	Pakai
24.	0,504	Sangat Baik	0,63	Sedang	Pakai
25.	0,614	Sangat Baik	0,47	Sedang	Pakai
26.	0,421	Cukup Baik	0,40	Sedang	Pakai
27.	0,502	Sangat Baik	0,36	Sedang	Pakai
28.	0,375	Cukup Baik	0,40	Sedang	Pakai
29.	0,484	Cukup Baik	0,33	Sedang	Pakai
30.	0,510	Sangat Baik	0,47	Sedang	Pakai

Lampiran 4**Soal Pretes dan Postest**

1. Sumber energi terbesar di bumi adalah...
 - a. Bulan
 - b. Matahari
 - c. Bintang
 - d. Gunung
2. Kincir angin dan kincir air dimanfaatkan untuk...
 - a. Gerakan
 - b. Bunyi
 - c. Cahaya
 - d. Listrik
3. Energi panas disebut juga...
 - a. Energi cahaya
 - b. Energi kinetic
 - c. Energi listrik
 - d. Kalor
4. Saat kita berjemur di bawah terik matahari kita akan merasakan...
 - a. Gerah
 - b. Basah
 - c. Panas
 - d. Dingin
5. Nelayan tradisional berangkat ke laut memanfaatkan sumber energi...
 - a. Panas
 - b. Matahari
 - c. Angin
 - d. Batu bara
6. Energi angin dimanfaatkan tidak hanya oleh manusia, namun juga semua makhluk hidup yang ada di bumi. Tentukan energi apa saja yang termasuk energi angin, Kecuali...
 - a. Pembangkit listrik
 - b. Penggerak kapal layar
 - c. Olahraga angina dan udara
 - d. Menyalakan tv

7. Di kawasan pesisir Indonesia, energi angin juga digunakan sebagai...
- a. Penggerak Baling-baling untuk pompa
 - b. Sistem pengairan
 - c. Pembangkit listrik
 - d. Kincir angin
8. Berikut ini sumber energi terbarukan, Kecuali...
- a. Panas bumi
 - b. Batu bara
 - c. Uranium
 - d. Minyak bumi
9. Salah satu keuntungan dari memanfaatkan energi angin adalah angin merupakan salah satu sumber energi terbarukan yang ekonomis, Energi penggerak kapal layar berasal dari...
- a. Memanfaatkan energi angin
 - b. Memanfaatkan energi listrik
 - c. Memanfaatkan energi matahari
 - d. Memanfaatkan energi kimia
10. Contoh kegiatan yang mengubah energi gerak menjadi energi listrik, Yaitu...
- a. Menyalakan disel
 - b. Menyalakan tv
 - c. Menggunakan kincir air
 - d. Sel surya
11. Prinsip perubahan energi gerak menjadi energi bunyi dapat dijumpai pada...
- a. Suara petir
 - b. Suara gitar dipetik
 - c. Suara balon meletus saat dipanaskan
 - d. Suara balon meletus pada saat ditiupkan
12. Energi yang ada didalam bahan kimia adalah energi...
- a. Gerak
 - b. Listrik
 - c. Kimia
 - d. Panas
13. Berikut ini adalah ciri-ciri energi, Kecuali...
- a. Tidak dapat dilihat
 - b. Pengaruhnya dapat dirasakan

2. Buatlah dua buah gambar lingkaran dengan diameter lingkaran 1 sampai 2 centimeter.

3. Amplas botol bekas yang sudah disiapkan

4. Potong plat logam yang sudah disiapkan.

Urutan yang benar cara membuat lampu botol tenaga surya adalah:

a. 1-4-3-2

c. 3-4-2-1

b. 4-3-1-2

d. 1-2-4-3

19. Cara membuat kincir angin dari botol bekas, Yaitu:

a. Potong bagian pinggir botol menjadi empat bagian, lubangi tengah botol, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bamboo kecil, beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas.

b. Potong bagian pinggir botol menjadi dua bagian, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bambu, lubangi bagian tengah botol, beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas.

c. Lubangi bagian tengah botol, beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas, potong bagian pinggir botol menjadi tiga bagian, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bambu.

d. Beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas, lubangi bagian tengah botol, potong bagian pinggir botol menjadi empat bagian, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bambu.

20. Pada saat menyalakan kipas angin, energi listrik berubah menjadi energi...

a. Gerak

c. Pegas

- b. Panas
- d. Cahaya

21. Energi panas dapat ditemukan dalam peralatan berikut ini, kecuali...

- a. Oven
- c. Blender
- b. Setrika
- d. Solder

22. Contoh alat di bawah ini yang memanfaatkan energi alternatif angin antara lain...

- a. Mobil-Kincir angin
- c. Mobil-Motor
- b. Kapal-Kincir angin
- d. Bus-Kicir angin

23. Salah satu contoh pemanfaatan energi alternatif air dalam kehidupan sehari-hari seperti...

- a. Menggerakkan Kincir air
- c. Menjemur ikan
- b. Mengeringkan pakaian
- d. Menggerakakan perahu layar

24. Energi alternatif yang tepat untuk mengisi nomor 1 dan 2 di bawah adalah...

1.... Ketela biodiesel bonggol jagung

2.... Pohon jarak Biodiesel

- a. Biogas,biodiesel
- c. Listrik dan methanol
- b. Metanol,gas
- d. Biodisel dan alkohol

25. Hubungan antara tumbuhan dengan energi alternatif yang dapat dihasilkan yang benar ditunjukkan oleh...

- a. Jeruk nipis- Jeruk nipis
- c. Pohon jagung-Metanol
- b. Pohon sagu- Metanol
- d. Kotoran manusia-biogas

Lampiran 5

Nilai Harian Pembelajaran IPAS Kelas IVA dan IVB

NO	SISWA KELAS IVA	NILAI HARIAN	SISWA KELAS IVB	NILAI HARIAN
1	ABB	60	ABL	60
2	ASS	40	ABL	50
3	ARH	30	BLL	50
4	BNG	40	CSR	30
5	FBR	50	DND	40
6	FIT	40	END	50
7	HFZH	30	FTR	40
8	IRV	50	RSH	30
9	KNZ	40	RKH	30
10	KHY	50	RKHT	30
11	M.AG	40	SLS	50
12	M.LL	40	SLV	40
13	NSY	70	SHF	40
14	NK	30	SHO	30
15	NR	30	VA	30
16	RDTY	40	ZLF	50
17	RF	70	ZAZ	30
18	RHMT	40	ZHD	50
JUMLAH		790	JUMLAH	730
Rata-rata		43,8		40,5

Lampiran 6**Nilai Kelas Eksperimen**

No	Nama	<i>Pretes Eksperimen</i>	<i>Posttes Eksperimen</i>
1	Abib	48	88
2	Aissa	72	92
3	Arham	40	92
4	Bunga	76	80
5	Febrizio	68	88
6	Fitri	64	84
7	Hafizah	76	68
8	Irvan	72	80
9	Kenzi	48	88
10	Khayla	64	72
11	M. Agung	60	80
12	M. Ilham	52	92
13	Nasya	64	76
14	Niki	72	80
15	Nur	52	72
16	Raditya	48	60
17	Rafa	64	72
18	Rahmat	72	80

Lampiran 7**Nilai Kelas Kontrol**

No	Nama	<i>Pretes Kontrol</i>	<i>Posttes Kontrol</i>
1	Abila	56	80
2	Abel	76	80
3	Bella	52	76
4	Caesar	64	80
5	Dandi	72	76
6	Endi	68	80
7	Fitria	60	72
8	Raisha	60	60
9	Rakha A	72	72
10	Rakha T	48	72
11	Salsabila	76	76
12	Selvia	64	92
13	Shafiq	48	68
14	Shofian	72	72
15	Varisha	72	92
16	Zalfa	80	72
17	Zazkya	56	68
18	Zhidan	64	68

Lampiran 8

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Praktikan : Widya Sahara

Nama Observer 1: Mardiana, S.Pd

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari		✓	
2.	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa		✓	
3.	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	✓	.	
4.	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama		✓	
5.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar		✓	
6.	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	✓		
7.	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	✓		
8.	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan		✓	
9.	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	✓		

Observer 1



Mardiana, S.Pd
NIP:196703161989032003

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Praktikan : Widya Sahara

Nama Observer 1: Mardiana, S.Pd

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.		✓	
2.	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.		✓	
3.	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	✓		
4.	Siswa membentuk beberapa kelompok.		✓	
5.	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.		✓	
6.	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	✓		
7.	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	✓		
8.	Siswa memberikan kesimpulan		✓	
9.	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	✓		

Observer I

Mardiana

Mardiana, S.Pd
Nip: 196703161989032003

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Praktikan : Widya Sahara

Nama Observer 2 : Amelia Lestari

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari		✓	
2.	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	✓		
3.	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok		✓	
4.	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama		✓	
5.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	✓		
6.	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.		✓	
7.	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	✓		
8.	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan		✓	
9.	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.		✓	

Oserver II



**Amelia Lestari
NIM:19591011**

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Praktikan : Widya Sahara

Nama Observer 2: Amelia Lestari

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
10.	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.		✓	
11.	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.		✓	
12.	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	✓		
13.	Siswa membentuk beberapa kelompok.	✓		
14.	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	✓		
15.	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.		✓	
16.	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.		✓	
17.	Siswa memberikan kesimpulan		✓	
18.	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.		✓	

Observer II



Amelia Lestari
NIM:19591011

Lampiran 9

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : H.M. Taufik Amrillah, M.Pd

NIP : 19900523 201903 1 006

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Widya Sahara

Nim : 19591269

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Kelas IV SD N 38 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Curup, Agustus 2023
Validator



H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 19900523 201903 1 006

Catatan :

Beritanda ✓

LEMBAR VALIDASI

PRETEST-POSTEST HASIL BELAJAR SISWA

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih

TES HASIL BELAJAR SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	L	KL	TL
1	Sumber energi terbesar di bumi adalah... a. Bulan b. Matahari c. Bintang d. Gunung		✓		
2	Kincir angin dan kincir air dimanfaatkan untuk... a. Gerakan b. Bunyi c. Cahaya d. Listrik		✓		
3	Energi panas disebut juga... a. Energi cahaya b. Energi kinetic c. Energi listrik d. Kalor		✓		
4	Saat kita berjemur di bawah terik matahari kita akan merasakan... a. Gerah b. Basah c. Panas d. Dingin		✓		
5	Nelayan tradisional berangkat ke laut memanfaatkan sumber energi... a. Panas b. Matahari c. Angin d. Batu bara		✓		
6	Energi angin dimanfaatkan tidak hanya oleh manusia,		✓		

	<p>namun juga semua makhluk hidup yang ada di bumi.</p> <p>Tentukan energi apa saja yang termasuk energi angina, Kecuali...</p> <p>a. Pembangkit listrik</p> <p>b. Penggerak kapal layar</p> <p>c. Olahraga angin dan udara</p> <p>d. Menyalakan tv</p>				
7	<p>Di kawasan pesisir Indonesia, energi angin juga digunakan sebagai...</p> <p>a. Penggerak Baling-baling untuk pompa</p> <p>b. Sistem pengairan</p> <p>c. Pembangkit listrik</p> <p>d. Kincir angina</p>	✓			
8	<p>Berikut ini sumber energi terbarukan, Kecuali...</p> <p>a. Panas bumi c. Uranium</p> <p>b. Batu bara d. Minyak bumi</p>	✓			
9	<p>Salah satu keuntungan dari memanfaatkan energi angin adalah angin merupakan salah satu sumber energi terbarukan yang ekonomis, Energi penggerak kapal layar berasal dari...</p> <p>a. Memanfaatkan energi angin</p>	✓			

	<p>b. Dapat dilihat</p> <p>c. Pengaruhnya dapat dirasakan</p> <p>d. Pengaruhnya dapat dimanfaatkan</p>				
14	<p>Perhatikan contoh-contoh energi berikut!</p> <p>(1).Matahari (2).Batu bara (3).Biogas (4).Avtur (5).angin(6).Panas bumi (7).Minyak bumi (8).Air</p> <p>Contoh energi alternatif ditandai oleh nomor...</p> <p>a. 1,2,3, dan 7 c. 3,4,5, dan 8</p> <p>b. 1,5,6 dan 8 d. 3,5,6 dan 8</p>	✓			
15	<p>Tenaga angin dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi gerak pada...</p> <p>a. Kapal layar c. Motor</p> <p>b. Pesawat terbang d. Kereta api</p>	✓			
16	<p>Ada bebrapa energi alternatif seperti berikut:</p> <p>I.matahari IV. Angin II.Panas Bumi V.Gelombang laut III. Air</p> <p>a. I.II.III c. II.III.IV</p>	✓			

	b. I.II.IV	d. III.IV.V				
17	<p>Buah kelapa dapat menjadi kopra untuk menciptakan energi alternatif setelah melalui proses...</p> <p>a. Pendinginan c. Angin</p> <p>b. Matahari d. Air</p>			✓		
18	<p>Urutan lampu botol tenaga surya:</p> <p>1. Masukkan botol yang sudah diampas kedalam lubang plat yang sudah disiapkan.</p> <p>2. Buatlah dua buah gambar lingkaran dengan diameter lingkaran 1 sampai 2 centimeter.</p> <p>3. Ampas botol bekas yang sudah disiapkan</p> <p>4. Potong plat logam yang sudah disiapkan.</p> <p>Urutan yang benar cara membuat lampu botol tenaga surya adalah:</p> <p>a. 1-4-3-2 c. 3-4-2-1</p> <p>b. 4-3-1-2 d. 1-2-4-3</p>			✓		

19	<p>Cara membuat kincir angin dari botol bekas, Yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Potong bagian pinggir botol menjadi empat bagian, lubangi tengah botol, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bamboo kecil, beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas. b. Potong bagian pinggir botol menjadi dua bagian, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bambu, lubangi bagian tengah botol, beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas. c. Lubangi bagian tengah botol, beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas, potong bagian pinggir botol menjadi tiga bagian, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bambu. d. Beri pengganjal pada bagian depan kawat agar tidak lepas, lubangi bagian tengah botol, potong bagian pinggir botol menjadi empat bagian, pasang kawat yang telah dililitkan pada sebuah bambu. 	v			
----	---	---	--	--	--

	<p>b. Mengeringkan pakaian</p> <p>c. Menjemur ikan</p> <p>d. Menggerakakan perahu layar</p>				
24	<p>Energi alternatif yang tepat untuk mengisi nomor 1 dan 2 di bawah adalah...</p> <p>1.... Ketela biodiesel bonggol jagung</p> <p>2.... Pohon jarak Biodiesel</p> <p>a. Biogas,biodiesel c. Listrik dan methanol</p> <p>b. Metanol,gas d. Biodiesel dan alkohol</p>	✓			
25	<p>Hubungan antara tumbuhan dengan energi alternatif yang dapat dihasilkan yang benar ditunjukkan oleh...</p> <p>a. Jeruk nipis- Jeruk nipis</p> <p>b. Pohon sagu- Metanol</p> <p>c. Pohon jagung-Metanol</p> <p>d. Kotoran manusia-biogas</p>	✓			

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
MODUL PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Mardiana, S.Pd**

Nip : **196703161989032003**

Menyatakan bahwa modul penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Widya Sahara

Nim : 19591269

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar
IPAS Di Kelas IV SD N 38 Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Curup, Desember 2023
Validator



Mardiana, S.Pd

Nip. 196703161989032003

Catatan :

Beritanda ✓

LEMBAR VALIDASI

PRETEST-POSTEST HASIL BELAJAR SISWA

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih

SO AL2	Pea rso n Cor rela tion	.4 4 9*	1	.4 4 9*	.0 5 3	.0 8 1	.1 7 2	.0 9 5	-. 0 6 7	.3 8 1*	-. 0 5	-. 0 48	.2 33	.0 33	.3 06	.1 61	.0 36	-. 1 65	.7 31 **	-. 0 67	.0 53	-. 1 01	.0 67	-. 0 67	.1 72	-. 0 05	.1 72	.3 81 *	-. 0 05	-. 1 07	-. 1 07	.3 07	-. 1 07	.3 07	
	Sig. (2- tail ed)	.0 1 3		.0 1 3	.7 8 2	.6 7 0	.3 6 3	.6 1 7	.7 2 4	.0 3 8	.9 78	.8 03	.2 15	.8 64	.1 01	.3 94	.8 50	.3 84	.0 00	.7 24	.7 82	.5 96	.7 24	.7 24	.5 74	.3 63	.9 78	.3 63	.0 38	.9 78	.5 74	.5 74	.0 99	.0 99	
	N	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SO AL3	Pea rso n Cor rela tion	1. 0 0 0*	.4 4 9*	1	-. 1 5 4	.2 0 7	.1 0 9	.1 3 9	-. 1 3 1*	.8 5 0*	.2 47	-. 0 69	.2 07	.1 09	.6 81 **	.3 85 *	.2 88	-. 1 20	.1 09	-. 1 31	.1 35	.0 49	.2 94	-. 1 31	-. 0 95	.1 09	.2 47	.1 09	.8 50 **	.2 47	-. 0 95	.2 47	-. 0 95	.4 39 *	
	Sig. (2- tail ed)	.0 0 0	.0 1 3		.4 1 7	.2 7 2	.5 6 8	.4 6 5	.4 9 1	.0 0 0	.1 88	.7 16	.2 72	.5 68	.0 00	.0 36	.1 22	.5 27	.5 68	.4 91	.4 78	.7 97	.1 15	.4 91	.6 18	.5 68	.1 88	.5 68	.0 00	.1 88	.6 18	.6 18	.0 15	.0 15	
	N	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SO AL4	Pea rso n Cor rela tion	-. 1 5 4	.0 5 3	-. 1 5 4	1	.2 0 7	.1 0 9	.1 3 9	.8 5 0*	-. 1 3 1*	.2 47	.3 47	.2 07	.5 15 **	-. 1 05	-. 0 43	.2 88	.4 80 **	.1 09	.8 50 **	-. 1 54	.2 94	.2 94	.8 50 **	.5 15 **	.1 09	.2 47	.1 09	-. 1 31	.2 47	.5 15 **	.5 15 **	.5 15 **	.5 15 **	.5 15 **
	Sig. (2- tail ed)	.4 1 7	.7 8 2	.4 1 7		.2 7 2	.5 6 8	.4 6 5	.0 0 0	.4 9 1	.1 88	.0 61	.2 72	.0 04	.5 81	.8 22	.1 22	.0 07	.5 68	.0 00	.4 17	.1 15	.1 15	.0 00	.0 04	.5 68	.1 88	.5 68	.4 91	.1 88	.0 04	.0 04	.0 04	.0 04	.0 02

SO AL1 0	Pea rso n Cor rela tion	.247	-.005	.247	.244	.024	.234	.279	.342	.342	1	.111	.202	.071	.169	.327	.484**	-.129	.071	.342	.247	.906**	.315	.342	.071	.234	1.000**	.234	.342	.814**	.071	.624**
	Sig. (2- tail ed)	.188	.978	.188	.188	.901	.213	.136	.065	.065		.558	.284	.710	.373	.078	.007	.498	.710	.065	.188	.000	.090	.065	.710	.212	.000	.212	.065	.000	.710	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SO AL1 1	Pea rso n Cor rela tion	-.069	-.048	-.069	.347	.053	-.790*	.236	.030	.111	1	.213	.342	.094	-.154	.378*	.722**	-.098	.236	-.069	.000	.354	.236	.929**	-.098	.111	-.098	.000	-.056	.929**	.466**	
	Sig. (2- tail ed)	.716	.803	.716	.061	.708	.600	.210	1.000	.558		.258	.064	.619	.416	.039	.000	.607	.210	.716	1.000	.055	.210	.000	.607	.558	.607	1.000	.770	.000	.009	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
SO AL1 2	Pea rso n Cor rela tion	.207	.233	.207	.207	.830*	.136	.053	.332	.332	.202	.213	.167	.443*	.099	.443*	.123	.010	.302	.207	.075	.075	.302	.167	.167	.202	.167	.302	.202	.167	.515**	
	Sig. (2- tail ed)	.272	.215	.272	.272	.000	.378	.780	.115	.115	.284	.258	.378	.014	.604	.014	.517	.956	.105	.272	.692	.692	.105	.378	.378	.284	.378	.105	.284	.378	.004	

SO AL18	Pea rso n Cor rela tion	.109	.731*	.109	.109	-.146	-.045	-.049	-.023	-.023	.071	-.098	.010	-.005	-.003	.106	-.0203	-.0198	1	-.023	-.0095	.138	-.035	-.023	-.048	-.005	.071	-.005	-.023	.071	-.048	-.012
	Sig. (2- tail ed)	.568	.000	.568	.568	.441	.907	.794	.900	.900	.710	.607	.956	.980	.281	.578	.281	.295		.904	.618	.466	.856	.904	.434	.980	.710	.980	.904	.710	.434	.556
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SO AL19	Pea rso n Cor rela tion	-.131	-.067	-.131	.850*	.302	.208	.000	1.000*	-.001	.342	.236	.302	.438*	-.089	.024	.356	.408*	-.023	1	-.131	.389*	.389*	1.000**	.438*	.208	.342	.208	-.111	.342	.438*	.579**
	Sig. (2- tail ed)	.491	.724	.491	.000	.105	.271	1.000	.000	.509	.065	.210	.105	.015	.640	.899	.053	.025	.904		.491	.034	.034	.000	.015	.271	.208	.271	.559	.065	.015	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SO AL20	Pea rso n Cor rela tion	.135	.053	.135	-.1554	.207	.312	-.131	-.196	.247	-.069	.207	-.298	.288	.385*	.288	-.320	-.095	-.131	1	.049	.049	-.131	-.095	.312	.247	.312	.196	.015	-.095	-.014	
	Sig. (2- tail ed)	.478	.782	.478	.477	.207	.496	.499	.209	.188	.716	.272	.109	.122	.036	.122	.084	.618	.491		.797	.797	.491	.618	.093	.188	.247	.093	.299	.935	.618	.257

SO AL2 6	Pea rso n Cor rela tion	.247	-.045	.247	.244	.024	.234	.237	.342	.344	1.000**	.111	.202	.071	.169	.327	.484**	-.129	.071	.342	.247	.906**	.315	.342	.071	.234	1	.234	.342	.814**	.071	.624**
	Sig. (2- tail ed)	.188	.978	.188	.188	.901	.213	.136	.065	.065	.000	.558	.284	.710	.373	.078	.007	.498	.710	.065	.188	.000	.090	.065	.710	.212		.212	.065	.000	.710	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SO AL2 7	Pea rso n Cor rela tion	.109	.172	.179	.179	.302	1.009*	-.098	.208	.208	.234	-.098	.167	.139	.074	.257	.351	-.198	-.005	.208	.312	.138	.311	.208	-.005	1.000**	.234	1	.208	.071	-.005	.491**
	Sig. (2- tail ed)	.568	.363	.568	.568	.081	.000	.607	.277	.277	.212	.607	.378	.465	.698	.171	.057	.295	.980	.271	.093	.466	.094	.271	.980	.000	.212		.271	.710	.980	.006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SO AL2 8	Pea rso n Cor rela tion	.850*	.381*	.850*	-.131	.302	.203	-.111	1.000*	.342	.000	.302	.208	.802**	.267	.356	-.045	-.023	-.111	.196	.111	.389*	-.111	-.023	.208	.342	1	.208	.342	-.023	.540**	
	Sig. (2- tail ed)	.000	.030	.000	.409	.105	.211	.509	.000	.065	1.000	.105	.271	.000	.154	.053	.812	.904	.559	.299	.559	.034	.559	.559	.904	.271	.065	.271		.065	.904	.002

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
SO AL29	Person Correlation	.247	-.005	.247	.247	.024	.071	.111	.342	.342	.814**	-.056	.202	.234	.169	.155	.169	.032	.071	.342	.015	.906**	.118	.342	-.093	.071	.814**	.071	.342	.11	-.093	-.048	.855**
	Sig. (2-tailed)	.188	.978	.188	.188	.901	.758	.565	.065	.065	.000	.707	.284	.212	.373	.414	.373	.866	.710	.065	.935	.000	.534	.065	.626	.710	.000	.710	.065	.065	.626	.007	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
SO AL30	Person Correlation	-.095	-.007	-.095	.515*	.167	-.035	.68*	-.423	-.071	.929**	.167	.426*	.074	-.196	.351	.791**	-.148	.438*	-.095	-.035	.484**	.438*	1.000	-.005	.071	-.005	-.023	-.093	.152	.7**		
	Sig. (2-tailed)	.618	.574	.618	.004	.378	.900	.005	.904	.710	.000	.378	.019	.698	.299	.057	.000	.434	.015	.618	.856	.007	.015	.000	.980	.710	.980	.904	.626	.003			
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
total	Person Correlation	.439*	.307	.439*	.533*	.461*	.495*	.579*	.540*	.624**	.466**	.515**	.491**	.417*	.315	.653**	.324	.112	.579**	.214	.456*	.633**	.579**	.527**	.491**	.624**	.491**	.540**	.485**	.527**	1		

Lampiran 11**Reabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.680	30

Lampiran 12**Uji Normalitas**

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	pre- test eksperimen	.190	18	.085	.910	18	.088
	post-test eksperimen	.201	18	.052	.894	18	.045
	pre-test control	.169	18	.189	.948	18	.394
	post-test control	.191	18	.082	.897	18	.050
a. Lilliefors Significance Correction							

*Lampiran 13***Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	4.838	1	34	.035
	Based on Median	5.102	1	34	.030
	Based on Median and with adjusted df	5.102	1	28.932	.032
	Based on trimmed mean	4.606	1	34	.039

Lampiran 14**Hipotesis**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar	post test eksperimen	18	61.78	11.165	2.632
	post test control	18	76.89	8.519	2.008

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil_belajar	Equal variances assumed	2.617	.115	-4.565	34	.000	-15.111	3.310	-21.838	-8.384
	Equal variances not assumed			-4.565	31.784	.000	-15.111	3.310	-21.855	-8.367

Lampiran 15

Dokumentasi



PRETEST KELAS KONTROL DAN EKSPERIMENT



KEGIATAN PENERAPAN MEDIA *QUIZ WHIZEER*



POSTEST KONTROL DAN EKSPERIMEN

BIODATA PENULIS



WIDYA SAHARA lahir di Curup pada tanggal 01 April 2001 beragama islam. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri, Ayah Nuryanto dan Ibu Siti Nurbaya. Penulis pertama kali memasuki jenjang pendidikan di SDN 13 Rejang Lebong pada tahun 2007 dan tamat tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP 01 Curup Selatan dan tamat pada tahun 2016.

Setelah tamat SMP penulis melanjutkan pendidikan di SMK 03 Rejang Lebong dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata 1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan menyelesaikan Studi Strata 1 (S1) yang Insya Allah pada tahun ini meraih gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) tahun 2022. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Aplikasi *Quiz Whizeer* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong”**