

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KUIZ DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI 2 AMPELSARI KABUPATEN BANJARNEGARA

Agitia Eka Pramesti¹⁾, A. Y. Soegeng Ysh²⁾, Singgih Adhi Prasetyo³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.20864

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Konteks penelitian yang mendorong penelitian ini adalah mengenai penerapan Media Pembelajaran Kuiz dalam Proses Belajar Mengajar IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari Kabupaten Banjarnegara. Hal ini ditentukan efisiensi dalam pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana proses pembelajaran peserta didik menggunakan media pembelajaran Kuiz dalam pembelajaran IPAS? dan Bagaimana dampak dari adanya media Kuiz dalam pembelajaran IPAS pada peserta didik? Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis, hasil belajar siklus di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari, penerapan media pembelajaran kuiz terbukti memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik peserta didik. Setelah media pembelajaran kuiz diterapkan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka. Peningkatan ini dapat dilihat sebagai indikasi bahwa media pembelajaran kuiz mampu memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu alasan di balik meningkatnya hasil belajar adalah bahwa peserta didik merasa lebih memahami materi yang diajarkan.

Kata Kunci: media, kuiz, ipas

Abstract

The research context that prompted this study was the application of Quiz Learning Media in the IPAS Teaching and Learning Process in Grade IV of SD Negeri 2 Ampelsari, Banjarnegara Regency. This was determined by the efficiency of learning using this media. The research questions in this study were: How do students learn using Quiz learning media in IPAS learning? and What is the impact of Quiz media in IPAS learning on students? This research is descriptive qualitative in nature. The data collection methods used in this study are documentation, observation, and interviews. Based on the analysis results, the learning outcomes of the fourth-grade students at SD Negeri 2 Ampelsari indicate that the implementation of Quiz Learning Media has a positive impact on students' academic achievements. After the quiz learning media was implemented, there was a significant improvement in their learning outcomes. This improvement can be seen as an indication that the quiz learning media is able to provide a more enjoyable and effective learning environment. One of the reasons behind the improvement in learning outcomes is that students feel they understand the material being taught better.

Keywords: media, quiz, IPAS

History Article

Received 11 November 2024

Approved 25 Desember 2024

Published 20 Agustus 2025

How to Cite

Pramesti, A. E., Yososuharto, A. Y. S. & Prasetyo, S. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Kuiz



Coressponding Author:

Jl. Krakatau IV Rumah No. 11, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ agitiaeapramesti@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu proses yang berusaha mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan belajar dan bertujuan untuk menambah, meningkatkan, dan mengubah pengetahuan dan perilaku seseorang atau sekelompok orang. Tujuan utama pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk menerapkan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Pada semua jenjang pendidikan baik SD, SMP, dan juga pada tingkat Perguruan Tinggi yang diselenggarakan berbagai kegiatan belajar mengajar dan juga dalam upaya mengembangkan dan menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (Anjani, 2020: 4). Selain itu, Sudjana (2014: 39) mengklaim bahwa ada dua pengaruh utama pada hasil belajar peserta didik: elemen internal dan eksternal, atau lingkungan. Unsur internal berupa kebiasaan atau gaya belajar peserta didik. Sedangkan pengajar yang memberikan pengajaran langsung di sekolah, dan pengaruh lingkungan berupa pergaulan peserta didik yang merupakan faktor lingkungan merupakan faktor eksternal.

Kesiapan belajar merupakan faktor lain yang mendorong prestasi belajar. Kondisi yang muncul sebelum kegiatan belajar mengajar itu sendiri dikenal dengan istilah kesiapan belajar. Pencapaian peserta didik itu sendiri dapat dipengaruhi oleh kesiapan seorang peserta didik untuk mempelajari materi yang akan diajarkan oleh guru pada pelajaran selanjutnya. Partisipasi peserta didik di kelas merupakan unsur lain yang turut menentukan keberhasilan belajar peserta didik (Anjani, 2020: 4). Cara seorang guru mengajar mata pelajaran dengan memusatkan perhatian pada keadaan dan membantu peserta didik belajar untuk mencapai tujuan dikenal sebagai strategi pengajaran. Ada banyak bentuk pembelajaran aktif, dan tes adalah salah satunya. Tim untuk kuiz ialah taktik yang berguna untuk membantu peserta didik secara aktif memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap (Chan, 2018: 3).

Menurut Usman (2019: 15), tim kuiz tidak hanya mengajari peserta didik cara bekerja dengan mereka, tetapi juga memberdayakan mereka untuk memiliki apa yang mereka sukai. Peserta didik berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan instruksi, berbagi pendapat, dan berinteraksi dengan tim selama proses pembelajaran kuiz berbasis tim. Sebagai hasilnya, peserta didik akan lebih terbuka dan percaya diri, berkat dorongan dari rekan satu timnya. Koneksi tim kuiz ke pusat peserta didik, yang menggunakan pembelajaran berbasis proses, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Kuiz edukatif diyakini akan menggugah peserta didik untuk lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar. Tentunya hal ini diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi perasaan kurang tantangan, bosan, dan rasa ngantuk pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Peserta didik sekolah dasar cenderung tertarik pada sesuatu

yang menantang, misalnya kuiz. Kuiz juga membantu guru dalam menilai keberhasilan belajar peserta didik dan berfungsi untuk memotivasi peserta didik (Dimiyati, 2020: 5).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dan menggunakan jenis metodologi deskriptif kualitatif pada penelitian ini. Pengumpulan data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu tidak menerapkan data dalam numeric melainkan menerapkan kata-kata dan gambar. Informasi yang dikumpulkan mungkin merupakan kunci untuk memahami apa yang telah diselidiki. Peneliti berfungsi sebagai instrument kunci dalam penelitian kualitatif.

Intrumen Penelitian kualitatif deskriptif ini digunakan dengan berbagai cara atau desain. Model kualitatif deskriptif yang digunakan di penelitian ini terdiri dari observasi pengamatan, angket, kuesioner, alattulis, alatrekam, dan dokumen serta literatur. Subjek dan variabel dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran kuiz sebagai acuan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Data dikumpulkan dengan menggunakan metode triangulasi (gabungan), pengolahan data bersifat kualitatif/induktif, dan makna dari pada generalisasi diprioritaskan dalam temuan studi kualitatif. Dalam studi ini, berbagai kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi mendalam mengenai peristiwa aktual. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari narasumber guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari Banjarnegara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 ampelsari, Kelurahan ampelsari, Kecamatan Banjarnegara, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Penelitian mengenai penerapan media pembelajaran kuiz di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari, dilakukan melalui pengumpulan data yang mencakup data tes dan data non tes. Untuk data tes diambil dari hasil belajar peserta didik, dan data non tes merupakan deskripsi hasil observasi dan wawancara. Hal tersebut bertujuan untuk melihat perbandingan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran kuiz. Data yang terkumpulkan tidak hanya memberikan gambaran tentang perubahan dalam aspek kognitif, tetapi juga tentang perubahan dalam aspek afektif dan psikomotorik, terutama terkait partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang masing-masing dilakukan dengan tujuan tertentu untuk menjamin keberhasilan implementasi media pembelajaran kuiz dalam pembelajaran.

1. Data Tes

Tahap Pra Siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 2 September 2024, sebagai langkah awal untuk memahami kondisi awal kelas sebelum diterapkannya media pembelajaran kuiz. Tahap ini dirancang untuk mendapatkan gambaran tentang proses belajar mengajar yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan pemberian soal. Penggunaan metode konvensional bertujuan untuk memberikan gambaran

bagaimana peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran tanpa adanya stimulus berupa media interaktif seperti kuiz. Dalam tahap ini, guru berperan sebagai penyampai informasi utama, sementara peserta didik berfungsi sebagai penerima informasi yang cenderung pasif. Pembelajaran dilakukan secara satu arah, di mana guru menjelaskan materi secara lisan, dan peserta didik mendengarkan serta mencatat informasi yang diberikan.

Tahapan pra siklus ini melibatkan tiga langkah utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik serta merancang soal-soal untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Materi yang dipilih adalah materi yang sudah sesuai dengan kurikulum, sementara soal yang disiapkan bertujuan untuk menguji sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah disampaikan selama pembelajaran berlangsung. Dalam perencanaan ini, guru juga menentukan indikator yang akan digunakan untuk menilai partisipasi peserta didik, baik dari segi keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran maupun dari segi hasil belajar yang dicapai melalui pemberian soal.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa partisipasi peserta didik selama pembelajaran sangat rendah. Banyak peserta didik yang hanya duduk diam di tempatnya tanpa menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi. Ketika diberikan kesempatan untuk maju ke depan kelas, hanya sedikit peserta didik yang bersedia, dan mereka pun terlihat kurang percaya diri. Interaksi antara peserta didik pun minim, sehingga suasana kelas terasa kaku dan kurang interaktif. Guru juga mencatat bahwa antusiasme peserta didik selama pembelajaran sangat rendah, ditandai dengan kurangnya pertanyaan atau tanggapan dari mereka ketika guru menjelaskan materi.

Selain itu, setelah pembelajaran selesai, guru memberikan tes singkat untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi. Hasil tes menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang tidak memuaskan, dengan banyak dari mereka yang menjawab soal secara tidak tepat atau bahkan tidak mampu menjawab samasekali. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Rendahnya hasil tes ini juga memperkuat temuan dari observasi sebelumnya bahwa partisipasi aktif peserta didik sangat minim selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi pada tahapan pra siklus, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Metode ceramah dan latihan soal yang diterapkan tidak mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran berjalan monoton dan kurang interaktif. Selain itu, hasil tes menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan juga masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada tahap pra siklus berikut ini:

Tabel 4.1
Persentase Nilai Prasiklus

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase	Xi	Fi x Xi
1	50-55	3	18%	52,5	157,5
2	56-61	5	29%	58,5	292,5
3	62-67	3	18%	64,5	193,5
4	68-73	5	29%	70,5	352,5
5	74-79	1	6%	76,5	76,5
		17	100%	322,5	1.072,5

$$\text{Rata-rata} = \text{Fi} \times \text{Xi} / n$$

$$\text{Rata-rata} = 1.072,5/17$$

$$\text{Rata-rata} = 63,1$$

Tabel 2.
Hasil Belajar Siklus Peserta Didik

No.	Pencapaian	Skor
1	Rata-rata	63,1
2	Nilai tertinggi	75
3	Nilai terendah	50
4	Peserta didik tidak tuntas	16
5	Peserta didik tuntas	1
6	Persentase peserta didik tidak tuntas	94,1%
7	Persentase peserta didik tuntas	9%

Berdasarkan hasil nilai Pra Siklus di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari masih banyak peserta didik yang belum tuntas. Nilai paling tinggi yang didapatkan peserta didik ada di angka 75, nilai paling rendah peserta didik ada di angka 50, dengan rata-rata nilai kelas 63,1. Hal tersebut terjadi karena peserta didik masih kurang memahami materi dan pasif saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil tabel persentase di atas menunjukkan bahwa diperlukan adanya perubahan dalam metode pembelajaran yang digunakan di kelas. Salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media pembelajaran kuiz yang lebih interaktif dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan kuiz, diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Tahapan pra siklus ini menjadi dasar bagi guru untuk melakukan intervensi melalui penerapan media pembelajaran kuiz dalam proses belajar mengajar di siklus berikutnya.

Selain penilaian kuantitatif, guru juga mengumpulkan umpan balik kualitatif dari peserta didik untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman mereka selama permainan. Umpan balik ini mencakup penilaian terhadap seberapa menyenangkan permainan tersebut, bagaimana media pembelajaran kuiz mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi, dan sejauh mana mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk menggali persepsi peserta didik tentang kelebihan dan kekurangan media pembelajaran kuiz yang diterapkan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran kuiz dengan permainan “Kartu Jodoh” memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang meningkat dan keterlibatan yang lebih aktif dalam mencocokkan kartu serta bekerja sama dalam kelompok. Keberhasilan ini tercermin dari peningkatan semangat belajar dan interaksi antar peserta didik selama permainan. Namun, beberapa kendala juga teridentifikasi, seperti perbedaan kecepatan antar kelompok dan kebutuhan untuk memberikan klarifikasi lebih lanjut pada beberapa kartu pertanyaan yang dianggap ambigu. Kendala ini menyoroti area-area yang memerlukan perhatian khusus untuk meningkatkan keefektifan media pembelajaran kuiz.

Umpan balik dari peserta didik mengindikasikan bahwa mereka merasa lebih terlibat dan menikmati media pembelajaran kuiz sebagai cara yang menyenangkan untuk belajar. Mereka melaporkan bahwa kuiz “Kartu Jodoh” membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Meskipun ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, hasil evaluasi memberikan gambaran positif mengenai potensi media pembelajaran kuiz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil dari siklus menunjukkan bahwa media pembelajaran kuiz dengan permainan kartu jodoh efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik. Evaluasi yang dilakukan memberikan wawasan berharga untuk perbaikan dan penyesuaian di siklus berikutnya. Dengan adanya umpan balik dan hasil evaluasi, diharapkan implementasi media pembelajaran kuiz dapat ditingkatkan lebih lanjut, sehingga mencapai hasil yang lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang. Siklus ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di siklus berikutnya, serta memberikan arah yang jelas untuk terus memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Berikut merupakan hasil belajar dikelas IV SD Negeri 2 Ampelsari, Kabupaten Banjarnegara.

Tabel 4.3
Persentase Nilai Siklus

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase	X_i	$F_i \times X_i$
1	86-88	0	0%	87	0
2	89-91	7	42%	90	630
3	92,94	0	0%	93	0

4	95-97	5	29%	96	480
5	98-100	5	29%	99	495
		17	100%	465	1.605

$$\text{Rata-rata} = \text{Fi} \times \text{Xi} / \text{n}$$

$$\text{Rata-rata} = 1.605/17$$

$$\text{Rata-rata} = 94,4$$

Tabel 4.3

Hasil Belajar Nilai Siklus Peserta Didik

No.	Pencapaian	Skor
1	Rata-rata	94,4
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	90
4	Peserta didik tuntas	17
5	Peserta didik tidak tuntas	0
6	Persentase peserta didik tidak tuntas	0%
7	Persentase peserta didik tuntas	100%

Berdasarkan hasil belajar siklus di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari, penerapan media kuiz terbukti memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik peserta didik. Setelah media pembelajaran kuiz diterapkan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka. Nilai paling tinggi yang diperoleh peserta didik mencapai angka 100, yang menunjukkan adanya peserta didik yang berhasil menguasai seluruh materi dengan sempurna. Di sisi lain, nilai paling rendah yang diraih peserta didik berada di angka 90, yang meskipun lebih rendah dibandingkan nilai tertinggi, tetap menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi. Rata-rata nilai kelas setelah penerapan media pembelajaran kuiz berada pada angka 94,4, yang menunjukkan peningkatan secara keseluruhan dibandingkan dengan nilai pra siklus sebelum diterapkan media pembelajaran kuiz.

Peningkatan ini dapat dilihat sebagai indikasi bahwa media pembelajaran kuiz mampu memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu alasan di balik meningkatnya hasil belajar adalah bahwa peserta didik merasa lebih memahami materi yang diajarkan. Melalui media pembelajaran kuiz, mereka dapat berpartisipasi aktif dan menguji pemahaman mereka secara langsung terhadap materi yang baru dipelajari. Aktivitas ini membuat mereka lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran, karena mereka merasa termotivasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Selain itu, media kuiz mendorong peserta didik untuk mengingat kembali dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari, yang membantu mereka dalam memperkuat pemahaman.

Selain itu, penerapan media pembelajaran kuiz juga membuat suasana

kelas menjadi lebih interaktif. Peserta didik tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi mereka juga berkesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dalam proses menjawab kuiz. Diskusi yang terjadi selama kuiz dapat membantu mereka memahami sudut pandang yang berbeda, serta memperkaya pengetahuan mereka dengan cara yang lebih dinamis. Guru juga dapat memantau perkembangan pemahaman peserta didik secara langsung selama proses kuiz berlangsung, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat sasaran.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran kuiz “Kartu Jodoh” di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari menunjukkan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini tidak hanya dilihat dari angka-angka nilai yang meningkat, tetapi juga dari suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih terlibat, lebih memahami materi, dan lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk pencapaian akademik yang lebih baik. Media pembelajaran kuiz ini dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. Data Non Tes



Pembelajaran menggunakan media pembelajaran kuiz di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari berjalan dengan lancar dan menunjukkan hasil yang positif, baik dari segi keterlibatan peserta didik maupun dari pencapaian akademik mereka. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat perubahan signifikan, terutama terkait dengan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Sebelum diterapkannya media kuiz, pembelajaran di kelas cenderung bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi sementara peserta didik cenderung pasif dalam merespons. Namun, setelah media kuiz diimplementasikan, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup, dengan peserta didik yang lebih antusias berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran.

Sebelum diterapkan media kuiz dengan permainan “Kartu Jodoh”, peserta didik banyak yang pasif. Beberapa peserta didik masih tampak kesulitan dalam

memahami materi. Namun, setelah dilakukan metode kuiz “Kartu Jodoh” peserta didik mulai beradaptasi dan menunjukkan respon yang lebih positif. Peserta didik yang biasanya pendiam dan jarang berpartisipasi dalam diskusi kelas, mulai lebih aktif memberikan jawaban dan berusaha menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Peningkatan keaktifan ini disebabkan oleh adanya rasa kompetisi yang sehat di antara peserta didik, di mana mereka merasa termotivasi untuk mendapatkan nilai tinggi dan menjadi yang terbaik dalam kuiz tersebut.

Dari hasil observasi juga didapatkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran kuiz “Kartu Jodoh” memungkinkan mereka untuk menguji pemahaman mereka secara langsung melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan cara mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat mereka menjadi lebih antusias dan merasa senang. Peserta didik yang semula kesulitan memahami materi perlahan-lahan mulai menguasai konsep-konsep tersebut karena mereka dihadapkan pada pertanyaan yang memaksa mereka untuk berpikir dan memecahkan masalah secara mandiri maupun dalam kelompok.

Dalam penerapannya, media pembelajaran kuiz “Kartu Jodoh” ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek afektif dan psikomotorik mereka. Selama kuiz, peserta didik dilatih untuk berpikir cepat, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan teman sekelas. Aktivitas ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, aspek afektif peserta didik, seperti rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap pembelajaran, juga mengalami peningkatan. Peserta didik yang sebelumnya kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan berargumentasi selama sesi kuiz berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media kuiz di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Media pembelajaran kuiz ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam kuiz “Kartu Jodoh” juga membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang penting untuk perkembangan akademik dan sosial mereka. Observasi ini menjadi bukti nyata bahwa media pembelajaran kuiz dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pendidikan dasar, terutama dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan hasil belajar yang lebih baik.

Pada tahap pra-siklus, metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan ceramah dan latihan soal menunjukkan sejumlah kelemahan signifikan. Meskipun materi disampaikan dengan jelas, peserta didik tampak sangat pasif, menyebabkan

suasana kelas menjadi kurang dinamis dengan interaksi terbatas. Evaluasi menunjukkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 63,1 dan presentase ketuntasan hanya 9%, menandakan bahwa metode ini tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan partisipasi peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, media pembelajaran kuiz diperkenalkan pada siklus berikutnya.

Media pembelajaran kuiz dipilih untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui pendekatan yang lebih interaktif. Pada 7 September 2024, kuiz dilaksanakan dengan permainan “Kartu Jodoh”, di mana peserta didik dibagi dalam kelompok kecil dan diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan permainan. Evaluasi pelaksanaan kuiz menunjukkan hasil yang positif, dengan nilai rata-rata peserta didik meningkat signifikan menjadi 94,4. Peningkatan ini mencerminkan pemahaman materi yang lebih baik dan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi, serta merasa bahwa metode kuiz membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, media pembelajaran kuiz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung pengembangan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Penerapan media kuiz dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Berikut adalah dampak bagi peserta didik terhadap penerapan media kuiz:

1. Peningkatan motivasi peserta didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuiz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran kuiz, khususnya yang diterapkan secara daring atau menggunakan platform interaktif seperti Kahoot, membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pelajaran. Kuiz dengan elemen gamifikasi ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat, di mana peserta didik merasa tertantang untuk meraih nilai tertinggi. Motivasi ini terutama terlihat ketika peserta didik mendapatkan umpan balik secara real-time.

2. Pembelajaran yang lebih aktif

Penggunaan kuiz juga mendorong pembelajaran yang lebih aktif. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengingat dan menerapkan konsep yang sudah dipelajari. Peserta didik yang terlibat dalam kegiatan kuiz lebih mungkin untuk mempertahankan informasi dalam jangka panjang dibandingkan dengan media pembelajaran pasif. Dengan demikian, kuiz berperan sebagai alat untuk meningkatkan retensi informasi.

3. Evaluasi pemahaman yang efektif

Kuiz memberikan alat evaluasi yang cepat dan efisien bagi guru untuk menilai pemahaman peserta didik. Melalui kuiz, guru dapat dengan mudah melihat di mana peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tertentu.

Penilaian ini memungkinkan guru untuk segera memberikan perbaikan atau penjelasan tambahan pada area yang kurang dipahami.

4. Umpan balik yang segera

Salah satu keunggulan media pembelajaran kuiz adalah kemampuan untuk memberikan umpan balik secara langsung. Umpan balik yang segera sangat penting dalam membantu peserta didik memperbaiki kesalahan mereka dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Umpan balik ini berperan dalam mempercepat siklus pembelajaran, di mana peserta didik dapat segera mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan mereka.

5. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah

Kuiz yang dirancang dengan soal-soal pemecahan masalah juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Peserta didik yang sering berlatih kuiz dengan pertanyaan yang bersifat analitis menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memecahkan masalah kompleks. Hal ini dikarenakan peserta didik dipaksa untuk tidak hanya mengingat informasi tetapi juga menerapkan konsep tersebut dalam situasi baru.

6. Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif

Kuiz juga dapat difasilitasi dalam bentuk pembelajaran kelompok, di mana peserta didik berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan. Pembelajaran kolaboratif ini dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, ketika peserta didik mendiskusikan jawaban mereka dalam kelompok, mereka dapat belajar dari satu sama lain, yang memperkaya proses pembelajaran.

7. Penggunaan teknologi yang optimal

Dengan kemajuan teknologi, kuiz daring kini dapat diakses melalui berbagai platform. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kuiz di luar kelas, memberi mereka fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membantu peserta didik untuk lebih familiar dengan perangkat teknologi, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini.

8. Dampak terhadap hasil belajar

Hasil penerapan media pembelajaran kuiz juga menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang sering diberikan kuiz menunjukkan peningkatan skor yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menerima ceramah. Kuiz membantu peserta didik untuk terus berlatih dan merefleksikan materi, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian akademik mereka.

9. Tantangan dalam penerapan kuiz

Meskipun kuiz memiliki banyak manfaat, terdapat tantangan dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah desain soal kuiz yang harus

memperhatikan variasi tingkat kesulitan dan relevansi dengan tujuan pembelajaran. Kuiz yang terlalu mudah atau terlalu sulit dapat menurunkan motivasi peserta didik. Selain itu, jika kuiz terlalu sering dilakukan, peserta didik bisa merasa jenuh atau tertekan.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peserta didik, penerapan media pembelajaran kuiz dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Ampelsari terbukti efektif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menarik. Meskipun terdapat beberapa kesulitan terkait dengan adaptasi awal dan tekanan waktu, manfaat yang diperoleh dari peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi menunjukkan bahwa media pembelajaran kuiz merupakan langkah positif dalam proses pembelajaran. Media ini berhasil meningkatkan semangat belajar peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang penerapan media pembelajaran kuiz di kelas IV SD Negeri 2 Ampelsari, Kabupaten Banjarnegara, Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran kuiz tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, seperti kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa. Umpan balik cepat dari kuiz membantu siswa dan guru mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, dan mendukung peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Data yang terkumpulkan tidak hanya memberikan gambaran tentang perubahan dalam aspek kognitif, tetapi juga tentang perubahan dalam aspek afektif dan psikomotorik, terutama terkait partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang masing-masing dilakukan dengan tujuan tertentu untuk menjamin keberhasilan implementasi media pembelajaran kuiz dalam pembelajaran. Motivasi belajar yang lebih tinggi ini 56 ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan serta keinginan mereka untuk mempersiapkan diri lebih baik sebelum mengikuti kuiz. Lebih lanjut, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kuiz dapat memberikan umpan balik yang cepat dan bermanfaat, baik bagi peserta didik maupun guru. Dengan umpan balik ini, proses perbaikan dapat dilakukan secara langsung, sehingga membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar mereka. Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran kuiz dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Ampelsari memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik. Penggunaan metode ini secara konsisten dan terarah, dengan variasi soal yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik di masa mendatang.

Untuk meningkatkan keefektifan penerapan kuiz dalam pembelajaran IPAS, disarankan agar guru menyusun soal kuiz dengan variasi tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa soal-soal kuiz mencakup berbagai aspek pembelajaran IPAS, mulai dari pengetahuan dasar hingga kemampuan analitis, agar siswa dapat berpikir secara kritis dan kreatif. Penggunaan kuiz secara teratur, namun tidak berlebihan, dapat menjaga keseimbangan antara evaluasi yang terus-menerus dan antusiasme siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, Ayu. 2020. Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 4 No. 1.*
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.* Chan, Faizal. 2018. Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Menggunakan Media Gambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 3, No. 1.*
- Dimiyati dan Mujiono. 2020. *Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : PT Renika Cipta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjana WiyataTaman Peserta didik*
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabeta:Bandunga
- Sumarni. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Kuiz Team* terhadap Hasil Belajar Fisika dan Keaktifan Peserta Didik. *Skripsi Universitas Islam Negeri Alaudin Makasar.*
- Sutirman. 2019. *Media dan Model Pembelajaran.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyudi, S. 2019. Guru pembelajar modul mata pelajaran IPA terapan sekolah menengah kejuruan kelompok kompetensi A. *Modul: lingkup IPA terapan karakteristik peserta didik.*
- . *Vol. 04, No. 01 : 64*
- Tambunan, E. P. S., & Wahyuni, S. S. (2022). Efektivitas pemberian kuiz menggunakan aplikasi google form pada pembelajaran biologi terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education, 6(5), 8033-8039.*