



PENGUNAAN MEDIA BERBASIS DIGITAL CONTENT GAMIFIKASI DALAM BENTUK QUIZIZ UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI AJAR IPA PESERTA DIDIK

Oleh:

Mega Pandu Winata¹, Nadia Aldyza^{2*}, M. Danil³

¹ Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Almuslim, Bireuen.

^{2*} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Almuslim, Bireuen.

³ Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Almuslim, Bireuen.

*Email : mega40023@gmail.com¹, nadia.aldyza@gmail.com², m.danil@umuslim.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2573>

Article info:

Submitted: 06/12/24

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian yang memiliki 3 tujuan penting yaitu 1). Bertujuan untuk melihat gambaran dari sebuah hasil belajar peserta didik, 2). Bertujuan untuk melihat materi ajar IPA berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk quiziz untuk meningkatkan hasil belajar materi ajar IPA peserta didik, 3). Bertujuan untuk menganalisis penerapan materi ajar IPA berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk quiziz untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas, Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Muara Dua pada tahun 2024/2025, jumlah peserta didik yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah sebanyak 15 peserta didik, dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan materi ajar IPA berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk quiziz untuk meningkatkan hasil belajar terlihat sangat aktif dan sangat menyenangkan hal ini terlihat karena peserta didik dapat berkreasi dengan bebas dan peserta didik dapat melakukan semua tahapan pembelajaran dengan sangat baik, hasil observasi pada aktivitas penggunaan materi Ajar IPA berbasis digital content dalam peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat berhasil hal ini dapat dilihat dari kedua siklus yang ada pada penelitian, Pada siklus I skor yang di peroleh adalah 60 dalam kategori sedang dan pada siklus 2 skor yang di peroleh adalah 87 dalam kategori baik.

Kata Kunci: Materi Ajar IPA, digital content, hasil belajar.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting. Hal ini di Karenakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini merupakan langkah pertama bagi seorang peserta didik untuk mengenal lebih dalam serta lebih lengkap mengenai alam yang ada di sekelilingnya. seorang pendidik harus dapat menerapkan serta

mendorong peserta didik agar dapat belajar dari sebuah masalah nyata yang terjadi didalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dapat memberi kesempatan bagi peserta didik untuk memupuk keingin tahuan peserta didik secara alamiah, dapat mengembangkan kemampuan untuk bertanya dan memiliki kemampuan untuk mencari jawaban atas keadaan alam dengan bukti, dan mengembangkan cara untuk peserta didik dapat berpikir secara ilmiah.

Pembelajaran IPA seharusnya di laksanakan dengan membiasakan peserta didik menggunakan metode ilmiah (Bundu,2006), Seperti yang telah diketahui kegiatan pembelajaran yang terjadi tidak hanya berfokus dalam melatih peserta didik untuk memiliki pemikiran yang sistematis dalam pemecahan masalah dengan berbagai aktivitas ilmiah. Pembelajaran IPA lebih berfokus pada interaksi peserta didik dengan objek Sains, karena hal itulah guru merupakan fasilitator yang harus menyediakan berbagai sarana bagi peserta didik untuk melakukan pengamatan dan dapat memahami berbagai objek Sains yang ada.

Sekolah dasar merupakan salah satu pondasi awal yang menjadi bekal bagi peserta didik untuk memahami pembelajaran IPA, tetapi kenyataan yang terlihat masih banyak permasalahan yang ada pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik yang ada di kelas IV SD Negeri 2 Muara Dua, pada pembelajaran IPA peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami konsep dasar IPA, selain itu peserta didik juga mengatakan bahwa pembelajaran IPA yang selama ini mereka lakukan kurang menarik, Setelah peneliti menindak lanjuti permasalahan tersebut maka peneliti melaksanakan observasi dalam proses pembelajaran IPA.

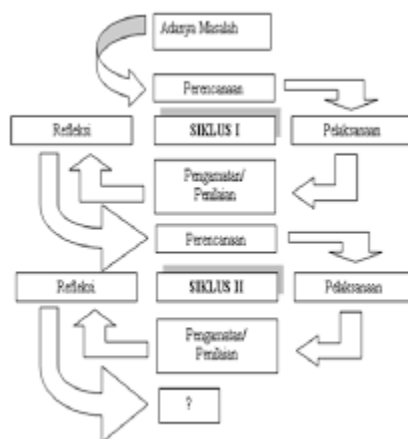
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka peneliti memperoleh temuan tentang 1). Pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 2 Muara Dua masih menggunakan metode ceramah 2). Pembelajaran masih dilakukan secara konvensional serta penggunaan media yang kurang 3). Media Pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Hal ini yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang baik, karena lebih dari 50% peserta didik kelas IV memperoleh hasil belajar di bawah standar berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas IV SD Negeri 2 Muara pembelajaran IPA di kelas masih di dominasi ceramah serta pengelolaan waktu waktu yang tidak digunakan secara maksimal selain itu keterbatasan biaya juga menjadi kendala untuk membuat dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas maka diperlukan sebuah penerapan media pembelajaran IPA yang memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi, komunikasi (TIK). Salah satu penerapan yang dapat dilakukan dengan Media berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk Quiziz pada pembelajaran IPA, Media pembelajaran berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk Quiziz ini mampu untuk menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih konkret. Dengan visualisasi ini materi pelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik serta media berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk Quiziz ini dapat mengatasi kurangnya kegiatan praktik, kelebihan ini mampu menutupi kekurangan waktu belajar peserta didik di dalam kelas, Berdasarkan semua uraian tersebut maka peneliti melakukan penelitian ilmiah mengenai “ Penggunaan media berbasis content gamifikasi dalam bentuk quiziz untuk meningkatkan hasil belajar materi ajar IPA”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau lebih di kenal dengan nama lain Class Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas adalah sebuah perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja ditampilkan di dalam tindakan kelas Arikunto dalam Asdar (2018). Hal ini berdasarkan tahapan-tahapan PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi.



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Perencanaan
 1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
 2. Membuat lembar observasi aktivitas
 3. Membuat alat bantu mengajar
 4. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD)
 5. Mendesain tes hasil belajar.
- b. Pelaksanaan Tindakan
Melaksanakan proses tindakan yaitu melaksanakan proses pembelajaran sesuai scenario tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan kegiatan ini dilaksanakan dalam dua siklus.
- c. Observasi
Tahap Observasi merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan melakukan pencatatan terhadap sasaran pengamatan, yang menjadi fokus, observasi adalah aktivitas guru peserta didik.
- d. Refleksi
Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari peserta didik yaitu pada proses pembelajaran dengan pengamatan, aktivitas dan hasil yang di capai oleh peserta didik saat pembelajaran IPA dengan penggunaan media berbasis digital content yang berupa gamifikasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes
Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes prestasi hasil belajar, yaitu tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap informasi subjek atau bahan-bahan yang telah diajarkan. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk uraian essay.
2. Wawancara
Wawancara diperlukan untuk melengkapi data dan memperkuat data yang diperoleh peneliti dari teknik observasi dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan yaitu terhadap kepala sekolah, guru mata pelajaran matematika, dan staf-staf tata usaha. Untuk lebih jelasnya mengenai data, sumber data, dan teknik pengumpulan data, maka dapat dilihat dari tabel berikut ini.
3. Dokumentasi
Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran, serta arsip-arsip sekolah yang dibutuhkan untuk melengkapi data yang diperlukan.
4. Observasi
Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data pokok dan data penunjang berupa deskripsi lokasi penelitian, keadaan siswa, jumlah dewan guru dan staf tata usaha, sarana dan prasarana, serta jadwal belajar.

Untuk teknik analisis data peneliti dilakukan selama dan sesudah pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil tes, observasi. Pada tahap refleksi dari siklus penelitian. Menurut Asdar (2018: 139-141).

Data hasil observasi di analisis secara kualitatif data yang terdiri dari 3 tahap

- 1). Reduksi data
- 2). Display data
- 3). Kesimpulan data

Penafsiran data kualitatif dilakukan dengan persamaan menurut Kusmiati, 2007:27 sebagai berikut

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan dari hasil kemampuan belajar peserta didik berupa pemberian soal tes tertulis pada setiap akhir siklus, dianalisis secara kuantitatif, yang di hitung dengan menggunakan rumus sederhana yaitu:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

X : Rata-rata/mean
 $\sum X_i$: Jumlah minat
 N :Jumlah peserta didik

Sumber : Arikunto (2002:75)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diuraikan beberapa tahapan siklus yaitu :

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran yang sesuai pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan fasilitas penunjang yang dibutuhkan di dalam kelas, peneliti membuat lembar catatan kegiatan guru dan peserta didik, LKPD, lembar wawancara dan yang terakhir peneliti menentukan waktu untuk melaksanakan siklus I.

b.Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus I berlangsung selama satu kali pertemuan dengan menggunakan alokasi waktu 2x35 menit dalam penelitian ini guru sebagai observer dan sebagai pendamping jalannya kegiatan penelitian dengan menerapkan materi ajar IPA berbasis digital content. Guru memberikan bimbingan Jika ada kesulitan dan kesalahan dalam melaksanakan tugas. Pada tahap ini peneliti memberi materi awal mengenai gaya menggunakan materi ajar IPA berbasis Digital Content berupa gambar yang ada diinternet

Tabel 2.1 Data Hasil Pelaksanaan Penelitian Tes Soal Siklus I

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SKOR	NILAI	KETUNTASAN BELAJAR
1	RH	6	60	Tidak Tuntas
2	MY	7	75	Tuntas
3	ML	3	30	Tidak Tuntas
4	ARY	7	75	Tuntas
5	CIR	7	70	Tidak Tuntas
6	FM	4	40	Tidak Tuntas

7	NA	8	80	Tuntas
8	MYR	5	50	Tidak Tuntas
9	MI	7	75	Tuntas
10	MNM	7	75	Tuntas
11	MF	4	40	Tidak Tuntas
12	MF	7	75	Tuntas
13	MFR	7	75	Tuntas
14	MIN	7	75	Tuntas
15	ME	7	75	Tuntas
	Jumlah		981	
	Total		65	
	Tuntas		9	60%
	Tidak Tuntas		6	40%

Dari Data Hasil Pelaksanaan Penelitian Tes Soal Siklus I yang ada pada table diatas maka dapat diketahui dari 15 peserta didik yang telah mengikuti tes, maka ada 9 orang peserta didik atau 60% peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sedangkan sebanyak 6 peserta didik atau 40% peserta didik yang mendapatkan nilai Tidak Tuntas, Rarata nilai yang di peroleh peserta didik adalah 65, untuk lebih jelasnya perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntasnya dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 2.2 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar siklus I

Nilai	Jumlah Peserta didik	Kriteria	Persentasi Jumlah Siswa
5 >7	9	Tuntas	60%
5 >7	6	Tidak Tuntas	40%
Jumlah	15		100%

Berdasarkan table 2.2 maka dapat dilihat persentasi ketuntasan masih 60% maka peneliti perlu untuk meningkatkan ketuntasan hasil dengan cara melakukan siklus II.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan peneliti menemukan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik skor yang diperoleh adalah 65 dari skor maksimum 95 dengan jumlah skor 65 yang berarti kategori cukup.

d. Tahap Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I masih terlihat peningkatan yang belum maksimal, ini di sebabkan oleh aktivitas peserta didik yang masih belum serius dalam mengikuti proses pembelajaran dan nilai yang dihasilkan peserta didik masih tergolong cukup.

2. Siklus II

a. Persiapan perencanaan

Pada siklus II ini peneliti membuat lembar observasi serta lembar kerja peserta didik, instrument penilaian, soal tes.

b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pembelajaran ini dilakukan untuk menindak lanjuti kekurangan yang ditemukan pada siklus I.

Tabel 2.3 Data Hasil Pelaksanaan Penelitian Tes Soal Siklus II

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SKOR	NILAI	KETUNTASAN BELAJAR
1	RH	8	80	Tuntas
2	MY	7	75	Tuntas
3	ML	8	80	Tuntas

4	ARY	7	80	Tuntas
5	CIR	8	80	Tuntas
6	FM	7	70	Tidak Tuntas
7	NA	8	85	Tuntas
8	MYR	8	85	Tuntas
9	MI	8	80	Tuntas
10	MNM	7	80	Tuntas
11	MF	7	70	Tidak Tuntas
12	MF	8	85	Tuntas
13	MFR	8	85	Tuntas
14	MIN	8	80	Tuntas
15	ME	57	85	Tuntas
	Jumlah		1200	
	Total		80	
	Tuntas		13	87 %
	Tidak Tuntas		2	13 %

Dari Data Hasil Pelaksanaan Penelitian Tes Soal Siklus II yang ada pada table 2.2 diatas maka dapat diketahui dari 15 peserta didik yang telah mengikuti tes, maka ada 13 orang peserta didik atau 87% peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sedangkan sebanyak 2 peserta didik atau 13% peserta didik yang mendapatkan nilai Tidak Tuntas, Rata-rata nilai yang di peroleh peserta didik adalah 80, untuk lebih jelasnya perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntasnya dapat dilihat pada tael berikut :

Tabel 2.4 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar siklus I

Nilai	Jumlah Peserta didik	Kriteria	Persentasi Jumlah Siswa
7 > ⁹	13	Tuntas	87%
7 > ⁹	2	Tidak Tuntas	13%
Jumlah	15		100%

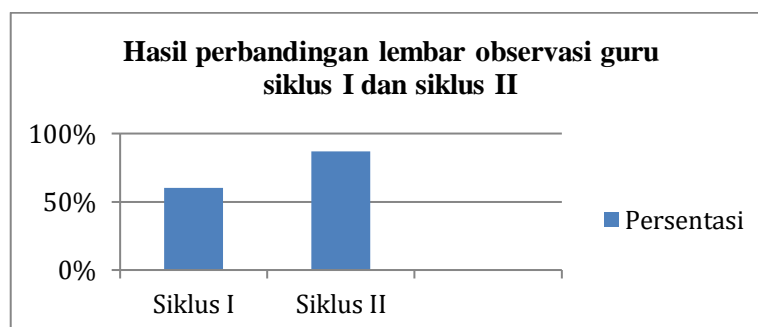
Berdasarkan tabel 2.4 maka dapat dilihat persentasi ketuntasan meningkat hingga 87% maka peneliti perlu berhasil meningkatkan ketuntasan hasil belajar pada siklus II.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti menyajikan deskripsi hasil observasi peserta didik hasil observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan penggunaan materi ajar IPA berbasis digital content.

Tabel 2.5 Hasil perbandingan lembar observasi guru Siklus I dan Siklus II

NO	Siklus	Persentasi
1	Siklus I	60%
2	Siklus II	87%



Grafik 2.1 Perbandingan lembar observasi guru siklus I dan Siklus II

Hasil Perbandingan Lembar observasi Guru Menggunakan penggunaan materi ajar IPA berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk quiziz untuk meningkatkan hasil belajar siklus 1 dan siklus II adalah sebagai berikut

d. Refleksi

Pada siklus II ini peneliti telah melakukan perbaikan pada siklus II yaitu adanya peningkatan pada hasil pengamatan dan peningkatan pada hasil belajar peserta didik .

Faktor yang menyebabkan aktivitas guru pada siklus I dalam penggunaan materi ajar IPA berbasis digital content selama proses kegiatan pembelajaran termasuk kedalam kategori cukup karena peserta didik belum terbiasa dalam penggunaan materi ajar IPA berbasis digital content.

Aktivitas peserta didik tergolong kategori cukup pada siklus I akan tetapi pada siklus II materi ajar IPA berbasis digital content pada mata pelajaran IPA. Pemaparan berikut dapat menunjukkan bahwa penerapan materi ajar IPA berbasis digital content dalam aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II berjalan dengan baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dalam penelitian tentang Penggunaan media berbasis content gamifikasi dalam bentuk quiziz untuk meningkatkan hasil belajar materi ajar IPA materi bagian tubuh hewan pada Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Muara Dua dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan materi ajar berbasis *digital content gamifikasi* dalam bentuk *quiziz* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi bagian tubuh hewan pada Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Muara Dua menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dari hasil observasi, penerapan materi ajar berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk quiziz dapat berjalan baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi aktivitas Peserta didik juga menunjukkan bahwa penerapan model materi ajar berbasis *digital content* terbukti berhasil baik, pada siklus I sebesar 60 berkategori cukup menjadi lebih baik pada siklus II dengan skor sebesar 87 menunjukkan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan materi ajar berbasis digital content gamifikasi dalam bentuk quiziz, bahwa materi ajar tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Oleh sebab itu peneliti menyarankan :

1. Bagi sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk menggunakan materi ajar berbasis *digital content* sehingga apa yang diajarkan dapat benar- benar dipahami oleh peserta didik.

2. Bagi guru

Guru hendaknya melakukan inovasi-inovasi pembelajaran agar Peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dapat berperan aktif di kelas sehingga mendapat hasil belajar yang sangat baik.

3. Bagi Peserta didik

Peserta didik hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran seperti lebih banyak bertanya kalau ada hal yang belum dipahami, lebih aktif dalam berdiskusi kelompok, dan lebih berani mengemukakan pendapat maupun dalam mempresentasikan hasil dari diskusi agar pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna sehingga mendapat hasil belajar yang sangat baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran* . Jakarta : Depdikna
- Thiagarajan dkk (1974).*Tahap-tahap pembelajaran*.
- Arikunto, S.2006. *Metode penelitian kualitatif* Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada