



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 4358-4367

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Materi Teks Fiksi Melalui Media Quizizz

Dilla Mifa Fauziah<sup>1✉</sup>, Norma Bastian<sup>2</sup>, Vita Aulia<sup>3</sup>, Nurul Ariyanti<sup>4</sup>

Universitas Muhammadiyah Cirebon

Email: [dillamifafauziah2000@gmail.com](mailto:dillamifafauziah2000@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini didasari oleh permasalahan hasil belajar peserta didik dalam materi Teks Fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Teks Fiksi melalui media quizizz pada siswa kelas V SDN Silih Asih 2. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V dengan jumlah 24 peserta didik. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun untuk perbedaan rata-rata skor hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik melalui media quizizz yang ditunjukkan dari hasil evaluasi pada setiap siklus yang meningkat. Pada siklus I diperoleh rata-rata belajar 63 dan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar 78,25. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Fiksi.

Kata Kunci: *Hasil belajar, Media Quizizz, Teks Fiksi*

### Abstract

This research is based on the problem of student learning outcomes in Fiction Text material. This research aims to improve the learning outcomes of Indonesian Language Fiction Text material through quizizz media in grade V students of SDN Silih Asih 2. The type of research used is collaborative classroom action research, the subjects in this study are class V students with a total of 24 students. This research consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. As for the difference in the average learning outcome score of students in cycles I and II, it shows that there is an improvement in the ability of student learning outcomes through quizizz media which is shown from the results of evaluations in each cycle that increase. In the first cycle, the average learning result was 63 and in the second cycle, the average learning outcome was 78.25. Based on these results, it can be concluded that the use of quizizz media can improve students' learning outcomes in learning Indonesian Language in Fiction Text material.

Keyword: *Learning outcomes, Quizizz Media, Fiction Texts*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia, dan peran guru sangat berpengaruh dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Pada umumnya pembelajaran yang dilakukan seorang guru hanya berorientasi pada hasil belajar. Padahal proses belajar juga harus dipertimbangkan Norma (dalam Yasir, 2014:1). Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang semakin populer di kalangan pendidik adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Muliati, 2021).

Teks fiksi, sebagai salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar, memiliki peranan penting dalam mengembangkan keterampilan membaca dan berimajinasi siswa. Materi ini tidak hanya mencakup pemahaman cerita, tetapi juga kemampuan siswa dalam menganalisis karakter, alur, dan tema. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks fiksi, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka (Wahyuni, 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dapat memperbaiki hasil belajar secara signifikan (Sari, 2022). Hasil belajar merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar peserta didik sesuai dengan kemampuannya dalam

pelaksanaan proses belajar mengajar. Arikunto (2009) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Sudjana (2013) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester.

Berdasarkan hasil ulangan harian mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Fiksi Kelas V SDN Silih Asih 2, diketahui bahwa nilai yang diperoleh peserta didik masih rendah yaitu peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata 50. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia karena peserta didik menganggap bahwa mata Pelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak bacaan.

Solusi alternative yang digunakan yaitu perlu adanya media atau aplikasi yang dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik agar hasil belajar dapat meningkat. Salah satu cara untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah penggunaan aplikasi Quizizz. Quizizz menerapkan sistem “bermain sambil belajar” melalui sistem ini diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk memahami suatu materi sehingga hasil belajar akan lebih meningkat. Dan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif bagi siswa (Santrock, 2019). Quizizz ini merupakan evaluasi pembelajaran yang berbasis E-learning dan dapat dimanfaatkan untuk membuat tugas harian atau sekedar untuk pemanasan pembelajaran agar pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

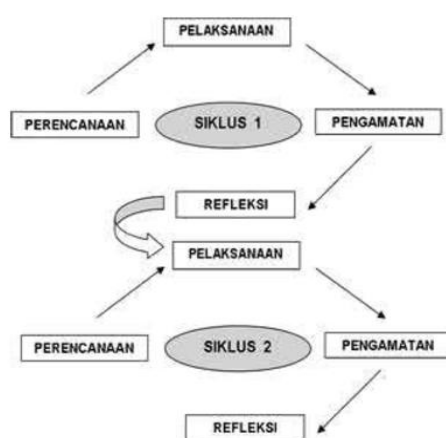
Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam penerapan metode dan media pembelajaran yang inovatif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal dalam materi teks fiksi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rustiyarso dan Wijaya (2020) menyatakan bahwa penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Classroom Action Research) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru dalam bentuk Tindakan tertentu untuk

memperbaiki proses dan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart (2014, hlm.18) diantaranya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Apabila hasil siklus pertama tidak menunjukkan keberhasilan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, maka siklus kedua dapat dilaksanakan dengan urutan langkah yang sama dengan siklus pertama. Dengan demikian, jumlah siklus yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah tergantung pada waktu dari penyelesaian masalah hingga penyelesaian masalah tersebut.

Model desain penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan McTaggart sebagai berikut:



Gambar1. Desain PTK *Kemmis* dan *MC. Taggart*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Silih Asih 2 Kec. Kesambi Kota Cirebon tahun pelajaran 2024/2025. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V, dengan jumlah 24 peserta didik yaitu 14 laki-laki dan 10 perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester I, sejak bulan Juli – Agustus 2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif.

Prosedur penelitian yang dipakai mengikuti prinsip dasar tindakan kelas yang mengacu pada teori yang disampaikan oleh Kemiss dan Taggrat dalam (Sulistiyah, 2013) yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

#### a. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap penyusunan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, siapa, dan Bagaimana tindakan kelas tersebut dilaksanakan. Dalam hal ini, hal yang harus dilakukan oleh peneliti, adalah: Menyusun perangkat ajar yang mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran.

#### b. Pelaksanaan

Tindakan merupakan tahap pelaksanaan dari rencana yang sudah dibuat pada tahap pertama sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama

dua siklus,

c. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah disusun, termasuk pengamatan terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan dan kreativitas peserta didik selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

d. Refleksi

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan mengkaji seluruh tahapan yang sudah dilakukan, berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan Tindakan berikutnya. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah atau hambatan, maka dilakukan proses mengkaji ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi perencanaan ulang, tindakan ulang, pengamatan ulang, sehingga permasalahan dapat diatasi.

Untuk menentukan kategori hasil belajar siswa dapat menggunakan pedoman Arikunto (2007:245) seperti berikut:

$$\text{Rata-rata Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar

Skor	Kategori
93-100	Sangat Baik
84-92	Baik
75-83	Cukup
<75	Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari 2 siklus penelitian dengan menggunakan desain PTK Kemmis dan MC.Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Berikut merupakan data hasil belajar peserta didik pada Siklus I.

Tabel 3.1 Hasil Belajar Siklus 1

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adelia	80	T
2	Ahmad	78	T
3	Aira	64	BT
4	Ara	84	T
5	Deon	42	BT
6	Diaz	68	BT
7	Dimas	78	T
8	Dina	80	T
9	Eifel	72	BT
10	Fathan	54	BT
11	Fathia	54	BT
12	Fauziah	64	BT
13	Hani	68	BT
14	Hanif	56	BT
15	Ine	85	T
16	Irsyad	60	BT
17	Karina	56	BT
18	Lena	20	BT
19	M. Arka	70	BT
20	M. Arsyad	56	BT
21	M. Irfan	50	BT
22	Rasyid	68	BT
23	Sultan	40	BT
24	Zaki	65	BT
Jumlah		1.512	
Rata-rata		$1.512/24 = 63$	
Jumlah Peserta Didik		24	
Rata-rata Nilai		63	
Jumlah Tuntas		6	
Jumlah Belum Tuntas		18	
Nilai Tertinggi		85	
Nilai Terendah		20	
Presentase Tuntas		25%	

Presentase Belum Tuntas	75%
-------------------------	-----

Sumber: Hasil penelitian, diolah (2024)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas V SDN Silih Asih 2 pada siklus I adalah 63, sedangkan peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan KKM 75 diperoleh sebanyak 6 peserta didik atau 25% dan 18 peserta didik yang belum tuntas atau 75%. dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendahnya 20.

Tabel 3.2 Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adelia	90	T
2	Ahmad	85	T
3	Aira	70	BT
4	Ara	90	T
5	Deon	60	BT
6	Diaz	68	BT
7	Dimas	85	T
8	Dina	100	T
9	Eifel	78	T
10	Fathan	85	T
11	Fathia	78	T
12	Fauziah	75	T
13	Hani	78	T
14	Hanif	80	T
15	Ine	100	T
16	Irsyad	78	T
17	Karina	78	T
18	Lena	50	BT
19	M. Arka	80	T
20	M. Arsyad	76	T
21	M. Irfan	76	T
22	Rasyid	80	T
23	Sultan	60	BT
24	Zaki	78	T
Jumlah		1.878	
Rata-rata		1.860/24 = 78,25	

Jumlah Peserta Didik	24
Rata-rata Nilai	78,25
Jumlah Tuntas	19
Jumlah Belum Tuntas	5
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Presentase Tuntas	80%
Presentase Belum Tuntas	20%

Sumber: Hasil penelitian, diolah (2024)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas V SDN Silih Asih 2 pada siklus II adalah 78,25, sedangkan peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan KKM 75 diperoleh sebanyak 19 peserta didik atau 80% dan 5 peserta didik yang belum tuntas atau 20%. dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 50.

Pembahasan mengenai tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini telah dilakukan kegiatan identifikasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran sebelum tindakan dilakukan, maka direncanakan tindakan pemecahan masalah yang dipandang tepat, yaitu dengan menggunakan media quizizz. Langkah berikutnya menyusun Modul Ajar. Disamping itu telah dibuat lembar observasi untuk kegiatan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu dibuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan sebagai bahan diskusi kelompok. Materi LKPD yang berkaitan dengan teks fiksi.

#### 2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru mempersiapkan materi dan soal yang diunggah di quizizz dan meminta peserta didik bertanya materi yang tidak dipahami. Peserta didik dapat mendiskusikan dalam kelompok yang dibentuk bersama guru. Guru juga membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk didiskusikan dan dipresentasikan.

#### 3. Pengamatan

Pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas pada penggunaan aplikasi quizizz dapat dilakukan dengan melihat keaktifan peserta didik ketika diberikan kode untuk masuk ke dalam aplikasi quizizz. Dalam pengamatan ini dibantu observer. Berdasar pengamatan diperoleh data bahwa pelaksanaan tindakan hasil belajar pada siklus I dan siklus II telah menunjukkan hasil adanya perbaikan tindakan pada aktivitas peserta didik serta



peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.3 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Hasil Belajar			
		Hasil Belajar Siklus I		Hasil Belajar Siklus II	
		Peserta Didik	Presentase	Peserta Didik	Presentase
1	Tuntas	6	25%	19	80%
2	Belum Tuntas	18	75%	5	20%
Rata-rata		63		78,25	

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada siklus I, dari 24 orang peserta didik di Kelas V, yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 6 orang (25%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 18 orang (75%), nilai tertinggi 85 dan nilai terendahnya 20 dengan rata-rata nilai sebesar 63. Analisis data dari hasil observasi pada siklus I menunjukkan guru masih belum bisa mengelola kelas dengan baik dan pembelajaran masih belum efektif. Pada siklus II setelah dilakukan analisis hasil belajar dari 24 orang peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 orang (80%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 5 orang (20%), nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 50 dengan rata-rata nilai sebesar 78,25. Hasil belajar pada siklus II merupakan peningkatan dari perbaikan pembelajaran siklus I. Secara klasikal atau keseluruhan hasil belajar peserta didik pada materi Teks Fiksi sudah tuntas sebesar 80%, berarti sudah melebihi ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75%.

#### 4. Refleksi

Refleksi awal pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menemukan bahwa peserta didik masih kurang aktif pada saat diskusi kelompok dan juga kurangnya kerja sama dalam kelompok sehingga guru perlu meningkatkan pengelolaan kelas agar peserta didik lebih aktif dan meningkatkan kerja samanya dalam kelompok. Refleksi awal ini digunakan untuk perbaikan pada tahap selanjutnya sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Teks Fiksi. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan rata-rata hasil belajar dan persentase peserta didik yang sudah mencapai KKM. Pada siklus I nilai rata-rata 63 dengan 25% peserta didik yang tuntas. Pada siklus II meningkat menjadi 78,25 dengan 80% peserta didik yang tuntas. Secara klasikal atau keseluruhan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia dengan menggunakan aplikasi quizizz sudah mencapai ketuntasan sebanyak 80%.

Dari Kesimpulan yang sudah didapatkan, diberikan saran, yaitu: 1) Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan bahan refleksi bagi guru kelas dalam memperbaiki pembelajaran, karena melalui quizizz dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan Peserta didik hendaknya tidak tergesa-gesa menjawab soal dengan cara membaca soal lebih teliti agar hasil yang diperoleh lebih optimal. 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam memahami materi teks fiksi. 3) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan serupa yang dialami oleh Sekolah atau Guru di Tingkat Sekolah Dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bastian, N. (2014). *Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Melalui Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Redox, 2(1), 27-32.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action research Planner (doing Critical Participatory Action research)*. Singapura: Springer
- Muliati, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(2), 123-130.
- Rustiyarso. Wijaya, Tri. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Nektah
- Santrock, J. W. (2019). *Educational Psychology*. McGraw-Hill Education.
- Sari, D. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 10(3), 67-75.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sulistiyah, S. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, 1(1), 1-3.
- Wahyuni, S. (2020). *Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Teks Fiksi di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 12(1), 45-52.