

PENGARUH MEDIA QUIZIZ TERHADAP ASPEK MENULIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh:

Radikah Roudhotul Janah, 198620600011

Dosen Pembimbing : Vevy Liansari, M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2023



Pendahuluan

- ❖ Menulis merupakan kemampuan dalam berbahasa untuk berkomunikasi dengan orang baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapapun kegiatan dalam menulis terdiri dari kegiatan yang ekspresif dan produktif. Seorang siswa bisa menulis, butuh proses, tidak datang dengan sendirinya, tetap membutuhkan sebuah latihan yang rutin. Namun, pada kenyataannya, siswa suka kurang atau kurang memperhatikan tulisan mereka, itulah sebabnya siswa mendapat nilai buruk pada keterampilan menulis mereka.
- ❖ Media quiziz adalah program berbasis permainan quiziz interaktif yang diintegrasikan ke dalam permainan bisa menjadi alat bantu guru dalam pembelajaran. Quiziz memiliki beragam kuis dari sudut pandang yang berbeda dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa. Media ini juga dapat menjadikan pembelajaran terpusat, karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Quiziz ini juga bisa membantu guru dan siswa untuk siswa menggunakan perspektif menulis.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana pengaruh media quiziz terhadap aspek menulis peserta didik kelas IV sekolah dasar

Metode

- Pendekatan yang digunakan penelitian dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode retrospektif. Penelitian kuantitatif ini merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa angka yang diolah dan dianalisis dalam mendapatkan sebuah informasi. Penelitian post facto bertujuan antara pengamatan berdasarkan hasil tersebut. Dalam hal ini, penelitian mengkaji hubungan sebab akibat dan menguji hipotesis antara variable-variable yang telah dirumuskan sebelumnya. Variabelnya adalah media kuis dan aspek menulis siswa pada mata pelajaran kelas IV sekolah dasar.

Hasil

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan berupa peningkatan pembelajaran media quiziz tersebut perlu diujikan menggunakan tes untuk mengetahui hasil perbedaan pembelajaransiswa dikatakan berhasil dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV sekolah dasar secara signifikan dengan nilai hasil belajar ≥ 70 dan kelas tersebut mendapatkan 85% siswa akan mencapai rata-rata hasil belajar dan minimal meningkatkan 5 nilai dari ≥ 70 yang telah ditentukan.

Dalam minat belajar siswa hasil analisis statistic yang diperoleh berdasarkan skor nilai variable minat belajar siswa dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum hasil analisis deskriptif

No	ASPEK PENILAIAN	RENTANG SEKOR				SEKOR MAKSIMAL
		SB	B	C	K	
1	Pengunaan huruf yang benar	19-25	15-18	7-12	0-6	25
2	Penggunaan tanda baca yang tepat	19-25	15-18	7-12	0-6	25
3	Pilih kata	19-25	15-18	7-12	0-6	25
4	Keruntutan kalimat	19-25	15-18	7-12	0-6	25
	Jumlah					100

Pembahasan

- Berdasarkan hasil analisis deskriptif pembelajaran media quiziz terhadap minat belajar siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Guru merasa terbantu dengan adanya suatu media pembelajaran quiziz yang berbasis permainan kuis dengan adanya media tersebut siswa bisa memahami materi yang disampaikan dan diterimanya dengan baik selama melangsungkan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengamatan penelitian, hasil pengumpulan data dan observasi, hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat dari beberapa hal tersebut.
- Dalam motivasi belajar yang kuat akan memengaruhi hasil belajar siswa yang digunakan dalam penelitian 4 komponene yaitu perhatian, relevansi, percaya diri, kepuasan. Terhadap aspek tersebut akan mengetahui suatu tujuan pembelajaran, manfaat materi dalam kehidupan dan pembelajaran media namun ada beberapa faktor yang memengaruhi perubahan motivasi siswa yang digunakan dalam pembelajaran media. Suatu motivasi siswa yang akan menghasilkan faktor yang signifikan dalam mencapai hasil pembelajaran. Adanya sebuah dorongan untuk memotivasi dan dukungan perubahan hasil pembelajaran pada siswa terhadap materi pembelajaran, serta kepuasan yang akan membangun kebanggaan siswa atas keyakinan kemampuan dirinya.

Temuan Penting Penelitian

Cronbach'Alpha	N of Items
.823	15

Dari hasil uji reliabilitas soal yang dilihat pada kolom Cronbach'Alpa adalah sebesar 0,823 angka tersebut menunjukkan bahwa reliabilitas bagus

Manfaat Penelitian

Media quiziz dapat menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan pemebelajaran menulis dalam Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV sekolah dasar

Referensi

- A. Hudaya, “Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik,” *Research and Development Journal Of Education*, Vol. 4, No. 2, 2018. Hal. 18
- Andi Achru, “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Idaarah*, Vol. 3, No. 2, 2019. Hal. 212
- C. A. Citra and B. Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran JPAP*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272.
- C.A. Citra dan Rosy B, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol.8, No. 2, 2020, Hal. 261.
- D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Sch. J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 81–88.
- H. Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo, pp. 1-8.
- H. Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo, pp. 1-8.
- H. Utomo, “Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang,” vol. 1, no. 3, 2020.

Referensi

- M. M. Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan,” *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28.
- M. Sodiq, H. Mahfud, F. P. Adi, K. Surakarta, and K. Surakarta, “Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web ‘Quizizz’ sebagai media pembelajaran di sekolah dasar”.
- N. Abdullah, “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA ASPEK MENULIS DENGAN PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE STAD,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 2, no. 2, pp. 220.
- R. Eka, *Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Melaksanakan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar*, pp. 1-101.
- S. Putrawangsa and U. Hasanah, “INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika,” vol. 16, no. 1, pp. 1-13.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Y. I. Aini, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN JENJANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI BENGKULU,” vol. 2, no. 25, pp. 1-6.

