



Penerapan Pembelajaran IPAS Didukung Proyek dan Quizizz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VI

Riski Ramadhan^{1✉}, Erif Ahdhianto², Herlia Meitiana³

Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2}, SDN Tasikmadu 2 Kota Malang, Indonesia³

e-mail : riski.ramadhan.2431137@students.um.ac.id¹, erif.ahdhianto.fip@um.ac.id²,
herliameitiana374@gmail.com³

Abstrak

Perubahan kurikulum pendidikan yang terus terjadi, termasuk penerapan Kurikulum Merdeka, dapat menimbulkan penurunan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan perangkat digital dan pembelajaran berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 25 siswa kelas VI SDN Tasikmadu 2 Kota Malang, mengintegrasikan pendekatan 4C (critical thinking, creativity, collaboration, communication). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus awal, nilai rata-rata evaluasi siswa sebesar 62,4% dan partisipasi dalam kerja kelompok mencapai 79,24%, keduanya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan intervensi menggunakan LKPD berbasis proyek dan asesmen digital melalui aplikasi Quizizz (Mode Kertas), terjadi peningkatan signifikan: nilai rata-rata evaluasi menjadi 84% dan partisipasi kerja kelompok meningkat hingga 95,92%. Dengan demikian, penerapan LKPD berbasis HOTS dan penggunaan aplikasi digital secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran IPAS, LKPD Proyek, Quizizz (Mode Kertas), Hasil Belajar, Siswa Kelas VI

Abstract

The ongoing changes in the education curriculum, including the implementation of the Independent Curriculum (Kurikulum Merdeka), have led to a decline in student academic achievement. This study aims to improve student learning outcomes through the use of digital tools and Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based learning. The method employed is Classroom Action Research (CAR) involving 25 sixth-grade students from SDN Tasikmadu 2, Malang City, integrating the 4C approach: critical thinking, creativity, collaboration, and communication. The research results show that in the initial cycle, the average student evaluation score was 62.4%, and group worksheet activity participation was 79.24%—both below the Minimum Competency Criteria (KKM). After implementing project-based student worksheets (LKPD) and digital assessment using Quizizz (Paper Mode), there was a significant improvement: the average evaluation score increased to 84%, and group activity participation rose to 95.92%. Thus, the use of HOTS-oriented project worksheets and digital applications effectively enhances student learning outcomes.

Keywords: IPAS Learning, Project-Based Student Worksheets (LKPD Proyek), Quizizz (Paper Mode), Learning Outcomes, Grade VI Students

Copyright (c) 2025 Riski Ramadhan, Erif Ahdhianto, Herlia Meitiana

✉ Corresponding author :

Email : riski.ramadhan.2431137@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i4.8507>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Permasalahan hilangnya semangat belajar merupakan hasil umum bagi siswa kelas enam peserta didik. Setelah selesainya penelitian yang dilakukan pada siklus pertama kelas VI SDN Tasikmadu sebanyak 25 peserta didik rata-rata tes evaluasinya sebesar 62,4% dari 100% dan rata-rata kegiatan mengerjakan lembar kerja peserta didik tertulis secara berkelompok 79,24% dari 100%, menempatkannya di bawah Kriteria Penyelesaian Minimum KKM. Rendahnya minat belajar peserta didik, yang berdampak pada pencapaian akademik dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Kurangnya minat belajar ini dapat karena berbagai alasan, termasuk penggunaan teknik pembelajaran yang kurang menarik, rendahnya partisipasi siswa dalam pendidikan mereka sendiri, selain pengaturan kelas yang tidak mendukung. Selain itu, penggunaan metode konvensional yang, karena kurangnya interaksi, sering kali membuat murid bosan dan tidak bersemangat belajar secara aktif (Mea et al., 2024). Selain faktor minat belajar, perubahan kurikulum juga menjadi tantangan dalam upaya membantu anak-anak mencapai potensi akademis mereka sepenuhnya. Kurikulum merdeka hadir sebagai pendekatan untuk meningkatkan standar pengajaran di Indonesia dan menawarkan siswa kesempatan untuk memperoleh pengetahuan melalui lebih fleksibel (Arwitaningsih et al., 2023). Saat ini, banyak sekolah telah beralih dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka yang diharapkan dapat membentuk siswa yang lebih kuat dan adaptif ke depannya. Karena kurikulum perlu berkembang sejalan dengan itu, guru sekolah dasar menganggap penerapan Kurikulum Independen sebagai langkah logis berikutnya kondisi dan kebutuhan Pendidikan (Hayati, 2022). Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas beberapa pendekatan pembelajaran inovatif. Melalui PTK, diharapkan dapat ditemukan metode pembelajaran yang mana yang membantu siswa mengembangkan kemampuan HOTS dan 4C mereka dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis HOTS perlu diterapkan secara sistematis agar peserta didik terbiasa berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif (Fatimah et al., 2020). Dengan demikian, PTK ini memiliki urgensi dalam menciptakan solusi yang memiliki potensi untuk meningkatkan standar pendidikan dan membekali siswa dengan keterampilan yang dapat dipasarkan.

LKPD Proyek atau berbasis tugas sebagai salah satu jenis bahan ajar, lembar kerja siswa dirancang untuk mendorong partisipasi yang lebih aktif dari siswa dalam pendidikan mereka sendiri melalui pengalaman nyata. LKPD Proyek tidak hanya berisi materi dan petunjuk pembelajaran, sekaligus memberi inspirasi kepada siswa untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek yang relevan dengan konsep yang dipelajari (Wida et al., 2024). LKPD Proyek juga berperan dalam meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan anak-anak untuk berhasil di kelas saat ini, termasuk kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama. Dengan menggunakan metode ini meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuatnya lebih menarik dan relevan secara signifikan (Murni & Yasin, 2021).

Quizizz (Mode Kertas) adalah fitur inovatif dari platform Quizizz yang memfasilitasi komunikasi dua arah antara pendidik dan siswanya tanpa menggunakan perangkat elektronik secara langsung. Dalam mode ini, siswa menjawab pertanyaan kuis menggunakan lembar kertas yang berisi kode QR unik, yang kemudian dipindai oleh guru menggunakan aplikasi Quizizz untuk merekam jawaban mereka (Fauziah & Sofian Hadi, 2023). Dengan pendekatan ini, Quizizz (Mode Kertas) memberikan nilai berharga baik secara teori maupun praktik memperkuat pemahaman konsep melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran (Ni'am et al., 2023).

Ada nilai teoritis dan praktis dalam penelitian ini yang penting bekerja dengan siswa sekolah dasar. Secara teori, penelitian ini akan menambah apa yang sudah diketahui tentang LKPD Proyek dan aplikasi berbasis digital Quizizz (Mode Kertas) dalam konteks meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI, serta memberikan wawasan baru mengenai efektivitas LKPD Proyek dan Quizizz (Mode Kertas) dalam meningkatkan keterampilan kerjasama dan pembelajaran berbasis HOTS pada siswa kelas VI. Dari segi praktis, penelitian ini bermanfaat bagi para profesional pendidikan dan pendidik dalam mengembangkan dan

melaksanakan metode pengajaran yang lebih baik menghibur, yang berpotensi menginspirasi anak-anak untuk belajar lebih banyak dan lebih terlibat di kelas. Selain itu, hasil program intervensi yang lebih baik dan kurikulum yang lebih menyeluruh dapat dibangun berdasarkan pengetahuan holistik, yang memperhatikan komponen mental dan praktis dalam mengembangkan kemampuan 4C (berpikir kritis) kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi) sehingga membantu membuat kelas menjadi tempat yang lebih ramah dan bersahabat bagi seluruh siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian, permasalahan utama tantangan yang dihadapi ketika mempelajari sains di kelas enam meliputi keterlibatan siswa yang kurang sehingga mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Memperoleh pengetahuan konvensional yang masih dominan cenderung membuat siswa kurang memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, penerapan LKPD Proyek dan Quizizz (Mode Kertas) menjadi alternatif strategi hal ini bertujuan untuk merangsang keterlibatan yang lebih aktif dari siswa dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Isu-isu yang berkembang meliputi bagaimana efektivitas penggunaan strategi ini untuk meningkatkan hasil pendidikan bagi siswa VI, serta sejauh mana kontribusinya dalam rangka meningkatkan pengetahuan konseptual dan kemampuan analisis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis pada penggunaan LKPD Proyek dan Quizizz (Mode Kertas) terhadap pengetahuan ilmiah tentang kerangka manusia seperti yang diperoleh siswa kelas enam.

Hasil yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam proses pembelajaran dikenal sebagai capaian pembelajaran. suatu mata pelajaran. (Warsah, 2022) mengutip Bloom (1956) yang menyatakan bahwa pada dasarnya ada tiga jenis capaian pembelajaran, yaitu: kognitif (pengetahuan), emosional (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Khusus untuk kelas enam, capaian pembelajaran mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan pandangan konstruktif terhadap pendidikan (Pratidina Candra Dewi et al., 2023). Faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi motivasi, metode pembelajaran, lingkungan sekolah, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Secara khusus, hasil pembelajaran siswa kelas enam diukur berdasarkan sejumlah dimensi dan indikator. LKPD Proyek dan Quizizz (Mode Kertas) memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti menginspirasi siswa untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan imajinasi mereka, dan mengembangkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim mereka. Berkat Proyek LKPD, pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui tugas berbasis proyek (Khofifah et al., 2023). Sedangkan Quizizz (Mode Kertas) memungkinkan evaluasi interaktif tanpa memerlukan perangkat elektronik, sehingga cocok untuk lingkungan dengan keterbatasan teknologi (Nurhaidah Anggraeni Putri et al., 2024).

Namun demikian, terdapat kesenjangan (gap) dalam literatur yang ada. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada satu pendekatan, baik pembelajaran berbasis proyek maupun evaluasi berbasis teknologi, tanpa mengintegrasikan keduanya secara menyeluruh. Kedua, belum banyak studi yang secara spesifik mengkaji efektivitas kombinasi LKPD Proyek dan Quizizz Mode Kertas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Ketiga, aspek penilaian hasil belajar yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik sering kali belum dianalisis secara komprehensif dalam konteks pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah tersebut dan memberikan kontribusi kebaruan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan LKPD Proyek dan Quizizz Mode Kertas dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD pada materi struktur dan fungsi rangka manusia. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 sesuai dengan arah pengembangan Kurikulum Merdeka.

METODE

PTK dalam model Kurt Lewin yang dirujuk dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama: tahap satu, tahap dua, tahap tiga, dan tahap empat (Sari & Kurnia, 2022). Langkah pertama model adalah penyusunan rencana, yang mencakup pengembangan sumber daya instruksional dan media yang akan digunakan. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan pembelajaran pada 2 pembelajaran siklus dengan masing-masing siklus selama 4JP (4x35 menit).

Lokasi penelitian adalah SDN Tasikmadu 2 Kota Malang murid yang bertugas sebagai subjek studi pada paruh kedua tahun ajaran 2024 kelas VI sejumlah 25 anak selain dua belas laki-laki dan tiga belas perempuan. Sebagai bagian dari peran mereka sebagai pengamat, siswa dan instruktur mentor berpartisipasi dalam Penelitian Tindakan Kelas sekaligus guru kelas, serta dosen sebagai pembimbing lapangan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengamati dan meningkatkan prestasi siswa kelas enam di kelas. Karena keunggulannya di Kota Malang, SDN Tasikmadu 2 dipilih untuk penelitian ini kelas VI karena memiliki sumber daya yang cukup dan lingkungan yang mendukung penerapan LKPD Proyek dan Quizizz (Mode Kertas).

Dua siklus penelitian dilakukan, salah satu langkah dalam proses ini dimulai dengan instruktur yang membentuk kelompok siswa, yang kemudian beranggotakan lima siswa untuk mengerjakan proyek pembuatan wayang kerangka. Materi pembelajaran disampaikan melalui metode audio-visual, dengan fokus pada konsep rangka manusia. Siswa bekerja dalam kelompok dan kemudian mempresentasikan proyek akhir mereka kepada seluruh kelas setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran. Setelah pelatihan selesai, peneliti melakukan observasi terhadap prosedur lengkap, yang meliputi pemeriksaan pekerjaan siswa dan menentukan kemajuan mereka terhadap tujuan pembelajaran. Tahap akhir penelitian adalah evaluasi, di mana semua kegiatan dan tugas diselesaikan oleh siswa. Penelitian telah selesai atau sedang dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang berbeda pada tahap ini sesuai dengan kebutuhan. Strategi analisis data deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mencoba dan memperoleh gambaran spesifik mengenai aspek yang dikaji (Purwanto, 2021). Studi ini mengandalkan data asli yang dikumpulkan dari para siswa yang berpartisipasi dalam investigasi Kelas VI SDN Tasikmadu 2 Kota Malang. Penelitian menggunakan evaluasi berbasis digital dari aplikasi Quizizz (Paper Mode) dengan Project LKPD didasarkan pada data sekunder yang dikumpulkan dari buku-buku. Observasi, pengujian, dan pendokumentasian merupakan metodologi data yang digunakan. Instrumen penelitian berasal dari lembar-lembar yang diperhatikan oleh instruktur saat melaksanakan penilaian Quizizz (Paper Mode) dan Project LKPD. Guru membuat kisi-kisi penilaian berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif. Deskripsi numerik dari data yang dikumpulkan untuk tujuan menghitung proporsi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Metode untuk menganalisis data dalam penelitian ini meliputi pemikiran tentang hasil belajar siswa kelas VI ketika menyangkut proses pendidikan yang berlangsung di kelas antara guru dan murid.

Menurut teori PTK Kurt Lewin, khususnya:



Gambar 1. Teori Kurt Lewin

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan PTK oleh peneliti di kelas enam disusun berdasarkan dua siklus pembelajaran, yaitu siklus I dan II. Peneliti menggunakan lembar observasi dan dokumentasi sebagai instrumen penelitian dalam penelitian ini, yang merupakan pendekatan non-tes (Nur Wahidah & Kristin, 2023). Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian ini difokuskan pada bagaimana Proyek LKPD dan Quizizz (Mode Kertas) membantu siswa belajar lebih efektif.

Dalam penelitian sebagai hasil dari kegiatan yang diselesaikan selama dua siklus pertama instruksi diperoleh melalui evaluasi tertulis berupa ujian pilihan ganda dibandingkan dengan peserta didik diperoleh melalui asesmen berbasis digital aplikasi Quizizz (Mode Kertas) pada pembelajaran siklus II. Pembelajaran yang dilaksanakan mencakup topik dalam IPAS yang berkaitan dengan sistem rangka manusia. Evaluasi hasil pembelajaran Ini adalah upaya untuk mengukur seberapa baik siswa telah menyerap isi yang disampaikan serta sebagai dasar dalam mengembangkan proses pembelajaran masa depan yang lebih efisien. Dengan demikian, analisis hasil belajar ini menjadi bagian penting dalam meningkatkan standar pengajaran dan pembelajaran berkelanjutan.

Tabel 1. Hasil Tes Evaluasi Tertulis Kelas VI Siklus 1

No	Inisial Siswa	Nilai
1	AIS	80
2	AE	80
3	ARB	80
4	ASL	60
5	CYV	80
6	DZV	60
7	DAAP	80
8	FHJ	60
9	FAP	60
10	GMF	80
11	KAH	20
12	KZRE	80
13	MAC	60
14	MRA	60
15	MN	60
16	MAH	60
17	MID	60
18	MKR	60
19	MSA	40
20	RNA	80
21	RFR	40
22	RRH	60
23	SZZ	60
24	SU	20
25	YAA	80

Hasil tes penilaian tertulis pilihan ganda 25 anak ditunjukkan pada tabel di atas; skor terendah adalah 20, dan tertinggi adalah 80 dengan total nilai 1.560 dengan rata-rata 62,4% dari 100%.

Tabel 2. Hasil Tes Evaluasi Quizizz (Mode Kertas) Siklus 2

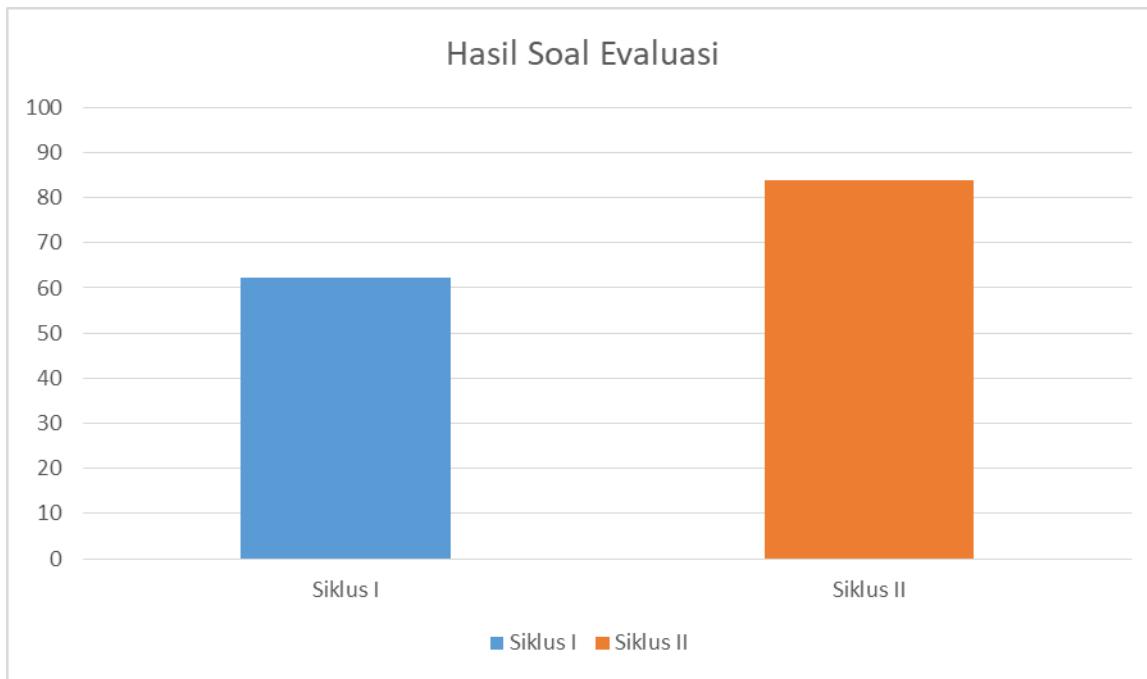
No	Inisial Siswa	Nilai
1	AIS	100
2	AE	100
3	ARB	100
4	ASL	80
5	CYV	100
6	DZV	80
7	DAAP	100
8	FHJ	80
9	FAP	80
10	GMF	100
11	KAH	60
12	KZRE	100
13	MAC	80
14	MRA	80
15	MN	80
16	MAH	80
17	MID	80
18	MKR	80
19	MSA	60
20	RNA	100
21	RFR	80
22	RRH	80
23	SZZ	80
24	SU	60
25	YAA	80

Didapat 100 skor teratas dan 60 skor terbawah dari tes evaluasi pilihan ganda program Quizizz berbasis digital (Mode Kertas) yang diikuti 25 anak dengan total nilai 2.100 dengan rata-rata 84% dari 100%.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-Rata Soal Evaluasi Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Nilai Rata-rata
1	62,4
2	84%

Menurut data pada tabel, rata-rata memang naik pada awal siklus pembelajaran pertama 62,4% dari 100% diperoleh melalui soal evaluasi tertulis kemudian hasil pembelajaran siklus II mendapat rerata 84% dari 100% diperoleh melalui asesmen berbasis digital aplikasi Quizizz (Mode Kertas). Peningkatan kinerja siswa kelas VI baik pada evaluasi tes tertulis dari siklus pertama pembelajaran maupun penilaian digital menggunakan aplikasi Quizizz (Mode Kertas) dari siklus kedua pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Tes Evaluasi Siklus 1 dan Siklus 2

Selanjutnya penelitian sebagai hasil dari kegiatan yang diselesaikan selama dua siklus pertama instruksi diperoleh melalui LKPD Tertulis pada pembelajaran siklus I dibandingkan pada siklus kedua, Proyek LKPD membawa hasil berupa hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan mencakup topik dalam IPAS yang berkaitan dengan sistem rangka manusia. Evaluasi hasil pembelajaran ini adalah upaya untuk mengukur seberapa baik siswa telah menyerap isi kursus disampaikan serta sebagai dasar dalam menciptakan metode pengajaran yang lebih efisien pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, peningkatan standar pendidikan dan pembelajaran memerlukan pemeriksaan hasil pembelajaran berkelanjutan.

Tabel dan grafik di bawah menunjukkan temuan hasil pengamatan pada dua siklus kegiatan perbandingan hasil belajar LKPD siswa.

Tabel 4. Hasil Aktivitas LKPD Siklus 1

No	Inisial Siswa	Indikator Penilaian												Total Poin	Nilai Akhir		
		Pemahaman konsep rangka tubuh manusia				Keaktifan dalam diskusi kelompok				Kualitas hasil gambar kerangka manusia				Presentasi hasil gambar dan LKPD			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	AIS	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
2.	AE	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
3.	ARB	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
4.	ASL	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
5.	CYV	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
6.	DZV	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
7.	DAAP	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
8.	FHJ	✓		✓				✓		✓		✓		✓	13	81	
9.	FAP		✓				✓			✓		✓		✓	12	75	

10.	GMV	√	√	√	√	14	88
11.	KAH	√	√	√	√	10	63
12.	KZRE	√	√	√	√	14	88
13.	MAC	√	√	√	√	13	81
14.	MRA	√	√	√	√	13	81
15.	MN	√	√	√	√	13	81
16.	MAH	√	√	√	√	12	75
17.	MID	√	√	√	√	13	81
18.	MKR	√	√	√	√	13	81
19.	MSA	√	√	√	√	10	63
20.	RNA	√	√	√	√	15	94
21.	RFR	√	√	√	√	11	69
22.	RRH	√	√	√	√	11	69
23.	SZS	√	√	√	√	13	81
24.	SU	√	√	√	√	12	75
25.	YAA	√	√	√	√	14	88

Hasil aktivitas LKPD siklus 1 terdapat 25 anak ditunjukkan pada tabel di atas; skor terendah adalah 63, dan tertinggi adalah 94 dengan total nilai 1.981 dengan rata-rata 79,24% dari 100%.

Tabel 5. Hasil Aktivitas LKPD Siklus 2

No	Inisial Siswa	Indikator Penilaian										Total Poin	Nilai Akhir
		Pemahaman konsep rangka tubuh manusia	Keaktifan dalam diskusi kelompok	Kualitas hasil proyek wayang kerangka	Presentasi hasil proyek dan LKPD								
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	AIS	√		√		√		√		√		16	100
2.	AE	√		√		√		√		√		16	100
3.	ARB	√		√		√		√		√		16	100
4.	ASL	√		√		√		√		√		16	100
5.	CYV	√		√		√		√		√		16	100
6.	DZV	√		√		√		√		√		16	100
7.	DAAP	√		√		√		√		√		16	100
8.	FHJ	√		√		√		√		√		16	100
9.	FAP	√		√		√		√		√		14	88
10.	GMV	√		√		√		√		√		16	100
11.	KAH	√		√		√		√		√		13	82
12.	KZRE	√		√		√		√		√		16	100
13.	MAC	√		√		√		√		√		15	94

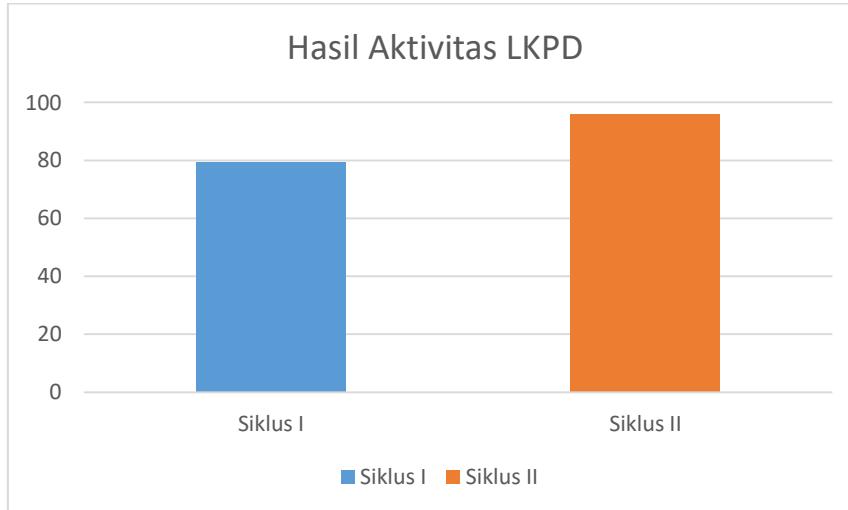
14.	MRA	✓	✓	✓	✓	16	100
15.	MN	✓	✓	✓	✓	16	100
16.	MAH	✓	✓	✓	✓	15	94
17.	MID	✓	✓	✓	✓	15	94
18.	MKR	✓	✓	✓	✓	16	100
19.	MSA	✓	✓	✓	✓	13	82
20.	RNA	✓	✓	✓	✓	16	100
21.	RFR	✓	✓	✓	✓	14	88
22.	RRH	✓	✓	✓	✓	14	88
23.	SZS	✓	✓	✓	✓	16	100
24.	SU	✓	✓	✓	✓	14	88
25.	YAA	✓	✓	✓	✓	16	100

Hasil aktivitas LKPD siklus 2 terdapat 25 anak ditunjukkan pada tabel di atas; skor terendah adalah 82, dan tertinggi adalah 100 dengan total nilai 2.398 dengan rata-rata 95,92% dari 100%.

Tabel 6. Perbandingan Nilai Rata-Rata Aktivitas LKPD Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Nilai Rata-rata
1	79,24%
2	95,92%

Meningkatnya keterlibatan siswa kelas VI terhadap LKPD Tertulis pada siklus I dan LKPD Proyek pada siklus II, yaitu seperti yang terlihat pada diagram terlampir:



Gambar 3. Perbandingan Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2

Pembahasan

Pada pembelajaran siklus I dan II pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penilaian tertulis hasil siklus I masih di bawah KKM saat ini yaitu 80 dengan nilai rata-rata siswa 62,4% dari 100%. Untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar, diperlukan modifikasi yaitu dengan asesmen berbasis digital berupa aplikasi Quizizz (Mode Kertas) sebesar 84% dari 100%. Kedua, pemerolehan hasil aktivitas peserta didik mengerjakan LKPD Tertulis di siklus I juga kurang menunjang nilai karena hanya

mendapat 79,24% dari 100%. Sedangkan pemerolehan hasil aktivitas peserta didik mengerjakan LKPD Proyek di siklus II sudah baik sebesar 95,92% dari 100%.

Peneliti dalam hal ini memanfaatkan pembelajaran berbasis proyek. Menurut (Nur Wahidah & Kristin, 2023), siswa mampu mendalami pelajaran dan memperoleh pengetahuan lebih melalui pembelajaran berbasis proyek. Selain PBL, LKPD yang digunakan untuk kegiatan juga harus berbasis proyek. Media atau alat peraga yang mendukung pembelajaran dan keterlibatan siswa, khususnya dalam tugas pemecahan masalah di dunia nyata, dikenal dengan istilah LKPD (Fadilah et al., 2025). LKPD siklus II berbasis proyek dan hasil belajar meningkat dengan tingkat penyelesaian di atas KKM, berbeda dengan siklus I yang masih LKPD hanya berupa teks. Selain merevisi LKPD, peneliti juga memperbarui penilaian siklus pertama dengan menyertakan soal tertulis. Pada siklus kedua, siswa mengikuti ujian digital menggunakan aplikasi Quizizz (Paper Mode). Setelah mengikuti ujian menggunakan Quizizz, siswa lebih terlibat dan memperoleh hasil yang lebih baik dalam hal pembelajaran. Quizizz merupakan alat peraga pembelajaran berbasis permainan yang dapat menghasilkan pembelajaran interaktif yang menghibur melalui penggunaan banyak permainan. (Nurjanah & Rahayu, 2025).

Peneliti telah melihat peningkatan menyeluruh dalam nilai komponen aktivitas mereka. Hal-hal yang sebelumnya dianggap memadai meningkat ke status baik selama siklus pembelajaran kedua (Utami & Dafit, 2021). Menunjukkan bahwa kombinasi keduanya dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Fakta bahwa hasil pembelajaran rata-rata siswa meningkat pada setiap siklus adalah buktinya. Pada siklus II, kinerja meningkat karena temuan penilaian quiz di atas rata-rata 84% dan hasil aktivitas LKPD proyek rata-rata 95,92%. Bukti dari kedua siklus menunjukkan bahwa keterlibatan, motivasi, dan hasil yang mereka capai dalam pembelajaran siswa semuanya meningkat di antara keduanya. Indikator lain dari peningkatan aktivitas adalah partisipasi siswa, yang umumnya lebih terlibat dan bersemangat dalam diskusi kelas dan pekerjaan mereka. (Joyoleksono et al., 2022).

Jurnal merupakan cara yang baik bagi akademisi untuk melacak karya pendahulu mereka dan memanfaatkan temuan mereka. (Utami & Dafit, 2021):

Tabel 7. Penelitian Terdahulu

No.	Nama/Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Proyek Pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar (Murni & Yasin, 2021).	1. LKPD yang digunakan yaitu berbasis proyek. 2. Mata pelajaran yang diusung yaitu IPAS.	1. Materi yang diajarkan peneliti terdahulu berbeda yaitu siklus air sedangkan peneliti sekarang menggunakan materi rangka, sendi, dan otot.
2	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Aplikasi Quizizz Mode Kertas Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Palembang (Inovasi et al., 2024).	1. Soal Evaluasi yang digunakan yaitu berbasis digital quizizz.	1. Mata pelajaran yang diajarkan peneliti terdahulu berbeda yaitu matematika sedangkan mata pelajaran peneliti sekarang yaitu IPAS.
3	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Berbantuan LKPD Proyek dan Qupad (Quiz	1. Soal evaluasi yang digunakan berbasis digital yaitu	1. Materi yang di usung, peneliti terdahulu mengusung materi peta

Papermode) (Safitri et al., 2024)	<i>Quizizz</i> 2. LKPD yang digunakan berbasis proyek 3. Pembelajaran yang diusung sama yaitu IPAS	konvensional sedangkan peneliti sekarang mengusung materi rangka manusia.
--------------------------------------	--	---

Pembelajaran meningkat karena hasil belajar yang lebih baik. Kegiatan belajar dan percakapan kelompok yang dilakukan siswa untuk menyelesaikan LKPD ditandai dengan antusiasme dan aktivitas mereka. Akibatnya, hasil belajar siswa cenderung meningkat ketika menggunakan proyek LKPD dan soal penilaian dalam program Quizizz (Mode Kertas), yang menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi efektif bagi siswa (Safitri et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menggabungkan pembelajaran berbasis proyek didukung oleh LKPD dan asesmen digital melalui Quizizz (Mode Kertas) berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini membuktikan bahwa strategi yang digunakan untuk mengajar lebih baik dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran kegiatan memperoleh pengetahuan. Pembelajar menunjukkan kemajuan dalam berbagai aspek, seperti keaktifan dalam diskusi kelompok, kemandirian dalam menyampaikan pengetahuan melalui LKPD, serta kualitas hasil proyek dan presentasi. Selain itu, keterlibatan guru dalam membimbing murid-muridnya sambil memberikan kritik yang bermanfaat berkontribusi terhadap peningkatan hasil pembelajaran. Siklus II menunjukkan bahwa anak-anak menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan terlibat, yang menandakan keberhasilan strategi pembelajaran yang telah diterapkan. Dari hasil ini, dapat disarankan agar metode pembelajaran berbasis proyek dan asesmen digital terus dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penguatan strategi diskusi, bimbingan guru, serta penerapan teknologi dalam asesmen dapat menjadi faktor utama dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik berperan aktif, berfikir kritis, dan menikmati proses belajar. Project LKPD dan alat evaluasi berbasis digital seperti Quizizz (Paper Mode) dapat membantu mewujudkan hal tersebut di dalam kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang serta pada Dosen Pembimbing Lapang (DPL) Bapak Erif Ahdhianto, M.Pd dan guru pamong Ibu Herlia Meitiana, S.Pd sudah membimbing saya dalam menulis artikel dan pelaksanaan pembelajaran. Kritik dan saran yang membangun membuat saya semakin semangat dan terus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwitaningsih, R. P., Dewi, B. F., Rhmawati, E. M., & Khuriyah. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Ranah Rumpun Mata Pelajaran Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Hadi Mojolaban Sukoharjo. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(2), 450–468.

1001 *Penerapan Pembelajaran IPAS Didukung Proyek dan Quizizz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VI - Riski Ramadhan, Erif Ahdhianto, Herlia Meitiana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i4.8507>

- Fadilah, L. N., Ar, M. M., & Armadi, A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermuatan LKPD Etnosains Kuliner Kamboya terhadap Kemampuan Bernalar Kritis di Fase B Sekolah Dasar. 8.
- Fatimah, F., Tajuddin, M., Ilyas, M., & Majid, A. (2020). Analisis PPK, Literasi, 4c daan HOTS pada Silabus dan RPP Mata Pelajaran Fikih. *Quality*, 8(1), 165. <https://doi.org/10.21043/quality.v8i1.7413>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabrama 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Hayati, L. M. (2022). Paradigma Guru Bimbingan Konseling Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 158. <https://doi.org/10.29210/021880jpgi0005>
- Inovasi, J., Pendidikan, P., & Vol, P. (2024). *Recolecta - 2020 - Unknown - 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 4(2)*, 361–366.
- Joyoleksono, S. K., Raharjo, T. J., & Suratinah. (2022). Pengaruh Model Problem based learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/35803/12898>
- Khofifah, S. A., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Project Based Learning Pada Materi Perubahan Bentuk Energi Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 4641–4654.
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). *KREATIVITAS DAN INOVASI GURU DALAM MENCIPTAKAN*. 4(3), 252–275.
- Murni, A. W., & Yasin, F. N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6196–6210. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1696>
- Ni'am, M. K., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. *Prosiding Santika 3: Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 520–528.
- Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/614>
- Nurhaidah Anggraeni Putri, Sapri Sapri, & Lailatun Nur Kamalia Siregar. (2024). Pengaruh Penggunaan Paper Mode Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDIT Khairur Rahman. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1), 232–243. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i1.1389>
- Nurjanah, N., & Rahayu, E. (2025). *Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: A Systematic Literatur Review dilaksanakan oleh guru . Paradigma problematika platform dan mengembangkannya , terlebih*. 9(2), 564–573.
- Pratidina Candra Dewi, V., Sanusi, & Suprijadi. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sdn 1 Ngindeng Kelas Iv Tahun Pelajaran 2022/2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2348–2370.
- Purwanto, E. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Eureka Media Aksara*, 17.
- Safitri, E. A., Restian, A., & Siswanto, E. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Berbantuan LKPD Proyek dan Qupad (Quiz Papermode). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5701–5709. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7414>
- Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8285–8295.

1002 *Penerapan Pembelajaran IPAS Didukung Proyek dan Quizizz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VI - Riski Ramadhan, Erif Ahdhianto, Herlia Meitiana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i4.8507>

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>

Utami, D. P., & Dafit, F. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) pada Pembelajaran Tematik. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 381. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.41138>

Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi dan Tujuan). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1, 190.

Wida, E. K., Harjono, A., Astria, F. P., & Nurwahidah, N. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2207–2217. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2447>