

**PEMBUATAN RANCANGAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR
IPA DENGAN MEDIA QUIZIZ SISWA KELAS 5 DI SDN 2 BEGENDENG
KECAMATAN JATIKALEN KABUPATEN NGANJUK**

Dina Tri Maharani

Sekolah Dasar Negeri 2 Begendeng,
Kecamatan Jatikalén, Kabupaten Nganjuk,
dinatrimaharani@gmail.com

ABSTRAK

Upaya meningkatkan pendidikan dan kemampuan belajar peserta didik salah satunya melalui penggunaan Media Quiziz. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut tema pembuatan Rancangan Peningkatan Kemampuan Belajar IPA dengan Media Quiziz Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng dimaksudkan untuk meningkatkan Kemampuan Belajar IPA bagi Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng berdasarkan penggunaan Media Quiziz sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Kata kunci: *Peningkatan, Media pembelajaran Quizizz, Siswa Sekolah, SD Negeri 2 Begendeng*

A. PENDAHULUAN

Aparatur Sipil Negara (ASN) menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 tahun 2014 adalah aparat Negara yang terdiri dari Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK). Undang-Undang tersebut mengatur tentang segala manajerial Aparatur Sipil Negara (ASN) yang mengarahkan agar dapat bertugas sesuai dengan tupoksinya masing-masing. Aparatur Sipil Negara (ASN) memiliki peranan penting dalam mengelola pemerintahan di Indonesia, yaitu sebagai pelaksana kebijakan publik, pelayan publik serta sebagai perekat dan pemersatu bangsa. ASN adalah profesi bagi Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK) yang bekerja pada instansi pemerintah. PNS merupakan warga negara Indonesia yang memenuhi syarat tertentu, diangkat sebagai ASN secara tetap oleh pejabat pembina kepegawaian untuk menduduki jabatan pemerintahan dan memiliki nomor induk pegawai secara nasional.

Seorang ASN sebagai pelayan di sektor publik, dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan global serta memiliki kualitas dan kompetensi unggul sehingga mampu mewujudkan layanan publik yang prima kepada masyarakat. Smart ASN mengarahkan ASN untuk bekerja lebih spesifik, memiliki komitmen yang tinggi dan berintegritas. Untuk meningkatkan kompetensi harus berbasis

Smart sehingga dapat meningkatkan daya saing ditingkat global. Smart ASN mengarahkan pada literasi digital yang menekankan pada kecakapan penggunaan media digital dengan penuh tanggung jawab. Selain cakap dalam bermedia digital sebagai ASN juga harus memahami etika dalam bermedia digital.

Guru sebagai bagian dari ASN yang bergerak dalam bidang pendidikan berkewajiban mengajar dan mendidik anak bangsa dengan melaksanakan tugas pokok dan fungsinya, salah satunya yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran harus dilakukan semenarik mungkin agar siswa menjadi semangat dan aktif saat mengikuti pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif.

Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini jelas juga disebutkan dalam, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa “Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran”. Salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet adalah media pembelajaran yang inovatif dan dapat menjadi referensi acuan yang memberikan inovasi baru dalam menjalankan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Ada beberapa macam bentuk media pembelajaran berbasis internet seperti Web, E-learning, E-mail, Adobe Flash, Edmodo, Kahoot, Classroom dan Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer* yang dapat diakses melalui *website* serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. *Quizizz* sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut.

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis *e-learning* terutama pada pembelajaran daring, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini juga

diharapkan agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga motivasi belajarnya semakin bertambah.

Kondisi saat ini, permasalahan yang terjadi di SDN 2 Begendeng Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk pada siswa kelas V tahun pelajaran 2021/2022 yang memiliki jumlah siswa sebanyak 7 anak yaitu rendahnya kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran IPA sehingga nilai mata pelajaran masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pencapaian dari 7 siswa kelas V tersebut hanya terdapat 20 % siswa atau setara dengan 2 siswa diatas KKM sedangkan 80% siswa lainnya atau setara dengan 5 siswa masih dibawah KKM. Sehingga penulis dapat menyimpulkan rendahnya semangat belajar IPA pada siswa kelas V harus segera dituntaskan.

Kondisi yang diharapkan penulis, data persentase tersebut bisa berbanding terbalik dengan adanya penerapan Media Quizizz yaitu persentase 80 % yang setara 5 siswa dari jumlah siswa tersebut memiliki nilai diatas KKM. Untuk itu, perlu strategi dan media khusus yang bisa menjadi pendukung dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Salah satu media yang diharapkan bisa membangkitkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah melalui penggunaan Media quizizz. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas penulis memutuskan untuk melaksanakan Pembuatan Rancangan Peningkatan Kemampuan Belajar Ipa Dengan Media Quiziz Siswa Kelas 5 Di SD Negeri 2 Begendeng.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pembuatan Rancangan Peningkatan Kemampuan Belajar IPA dengan Media Quiziz Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng dilaksanakan di SD Negeri 2 Begendeng pada tanggal 4 Maret 2022 sampai dengan 4 April 2022. Metode kegiatan ini dijabarkan dalam tabel jadwal pelaksanaan aktualisasi berikut.

Tabel: Jadwal Pelaksanaan Aktualisasi

No	Kegiatan	Maret				April	
		1	2	3	4	1	2
1	Melakukan konsultasi dengan Mentor terkait dengan isu dan ide gagasan yang akan digunakan dalam rancangan aktualisasi						
2	Melakukan konsultasi dengan <i>Coach</i> atau Pembimbing terkait dengan isu dan idegagasan yang akan dibuat dalam rancangan aktualisasi						
3	Menyusun draft gagasan materi yang akan diterapkan						
4	Melakukan koordinasi dengan teman sejawat atau guru senior mengairancangan aktualisasi						

5	Finalisasi materi yang akan diterapkan						
6	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk rancangan kegiatan aktualisasi						
7	Menyusun soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada aplikasi quizizz						
8	Melaksanakan <i>pretest</i> untuk mengetahui kemampuan awal siswa.						
9	Implementasi pelaksanaan pembelajaran						
10	Melakukan penilaian akhir (<i>posttest</i>) untuk mengetahui peningkatan semangat belajar siswa						
11	Mengevaluasi hasil pelaksanaan pembelajaran.						
12	Menyusun laporan kegiatan aktualisasi.						

C. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi yang Ditawarkan

Merujuk pada permasalahan di atas, maka solusi yang diusulkan adalah sebuah gagasan yaitu; **Media quizizz**.

Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersediadalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan

motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Target Luaran

Target luaran dari kegiatan ini adalah:

1. Tersusunnya Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dengan penerapan Media quizizz;
2. Tersusunnya soal pretest dan posttest pada aplikasi quizizz;
3. Terlaksanakannya pretest untuk mengetahui kemampuan awal;
4. Terlaksananya pembelajaran dengan Media quizizz;
5. Terlaksananya penilaian akhir (posttest) untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa;
6. Terlaksananya evaluasi hasil pelaksanaan pembelajaran;
7. Tersusunnya laporan kegiatan aktualisasi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Organisasi



Gambar: *SD Negeri 2 Begendeng*

Tabel: Profil SD Negeri 2 Begendeng Kecamatan Jatikalén, Kabupaten Nganjuk

Nama Sekolah	: SD NEGERI 2 BEGENDENG
Nomor Pokok Sekolah Nasional	: 20537737
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl. MT Bantas no. 5
Desa Kelurahan	: Begendeng

Kecamatan	: Jatikalen
Kabupaten	: Nganjuk
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 64392
Lokasi Geografis	: -7.5031 L dan 112.1482 B

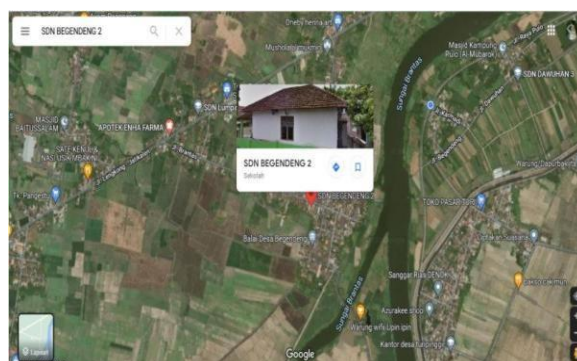
Sumber: *Dapodik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*

SD Negeri 2 Begendeng terdiri dari 6 rombongan belajar yaitu rombongan kelas I – VI. Jumlah seluruh peserta didik di SD Negeri 2 Begendeng Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk pada tahun pelajaran 2021/2022 yaitu peserta didik. Secara lebih rinci disajikan dalam tabel berikut:

Tabel: Jumlah Peserta didik SD Negeri 2 Begendeng, Kecamatan Jatikalen, Kabupaten Nganjuk

No	Rombel Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		Laki – Laki	Perempuan	Jumlah
1	I	3	5	8
2	II	7	3	10
3	III	3	3	6
4	IV	7	5	12
5	V	4	3	7
6	VI	6	2	8
Jumlah		30	21	51

Sumber: *Dapodik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*



Gambar: Peta wilayah SD Negeri 2 Begendeng

Sarana prasarana yang dimiliki oleh SD Negeri 2 Begendeng Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk pada tahun pelajaran 2021/2022 yaitu 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 kamar mandi peserta didik, 1 kamar mandi guru, UKS, Perpustakaan, Aula, tempat parkir, dan lapangan yang luas.

Tenaga pendidik dan kependidikan di SD Negeri 2 Begendeng Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk pada tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 11 orang yang terdiri dari 2 orang berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS), 2 orang dengan status Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS), 7 orang berstatus honorer. Rincian Tenaga Pendidik dan Kependidikan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel: Rincian Tenaga pendidik dan kependidikan SD Negeri 2 Begendeng Kecamatan Jatikalen

No	Nama	Jenis Kelamin	Status Kepegawaian	Jabatan
1	Sukarmin, S.Pd.	Laki_Laki	PNS	Kepala Sekolah
2	Naillatul Hidayah, S.Pd.SD	Perempuan	PNS	Guru Kelas
3	Dina Tri Maharani, S.Pd	Perempuan	CPNS	Guru Kelas
4	Azizah Lailatul Fitriah, S.Pd	Perempuan	CPNS	Guru PJOK
5	Sri Cahyo Andari, S.Pd.	Perempuan	Honorar Sekolah	Guru Kelas
6	Nuning Eva Ernawati,A.Ma.	Perempuan	Honorar Sekolah	Guru Kelas
7	Ahmad Burhanudin, S.Pd	Laki-Laki	Honorar Sekolah	Guru PAI
8	Anggita Damayanti, S.Pd	Perempuan	Honorar Sekolah	Guru Kelas
9	Septi Ria Kurnia, S.Pd	Perempuan	Honorar Sekolah	Guru Kelas
10	Dwi Wijayati, S,Pd	Perempuan	Honorar Sekolah	Guru Kelas

11	Yoga W.	Laki-laki	Honorar Sekolah	Penjaga Sekolah
----	---------	-----------	-----------------	-----------------

Sumber: *Dapodik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*

Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

Visi dan misi dari suatu organisasi digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Visi dan Misi dari SD Negeri 2 Begendeng adalah sebagai berikut:

Visi: “Cerdas Berprestasi Berbudi Pekerti Luhur Berdasarkan Iman dan Taqwa”

Misi:

- a. Meningkatkan Nilai Rata-rata Kelulusan dan Meningkatkan DayaSerap.
- b. Melaksanakan Kejiata Ekstrakurikuler, kepramukaan, Seni Tari, Atletik, Seni Lukis, Seni Baca Al-qur’an dan UKS.
- c. Menekan Angka DO dan Menaikkan angka Transisi.
- d. Melaksanakan PBM yang Berkualitas.
- e. Menumbuhkan Semangat Berprestasi Melalui Kegiatan Lomba.
- f. Membangun Citra Sekolah sebagai Mitra Terpercaya di Masyarakat.

Tujuan Sekolah:

- a. Siswa Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia.
- b. Siswa sehat Jamani dan Rohani.
- c. Siswa memiliki Dasar-dasar Pengetahuan, Kemampuan dan Ketrampilan Untuk melanjutkan Pendidikan pada Jenjang yang lebih Tinggi dengan Rata-Rata kelulusan yang memadai.
- d. Siswa Kreatif Terampil dan Berkarya Untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus dan mampu meraih kejuaraan di berbagai even.
- e. Terselenggaranya Layanan intra dan ekstra kurikuler secara profesional.
- f. Terciptanya Suasana Lingkungan Sekolah, Iklim Kerja, dan suasana belajar yang kondusif.

Tugas Pokok dan Fungsi

Tugas pokok guru telah dijelaskan dalam Bab XI Pasal 39 Ayat 2 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 20 Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta pasal 52 Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2008 tentang Tugas Guru yakni:

1. Merencanakan pembelajaran;
2. Melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu;
3. Menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran;
4. Membimbing dan melatih peserta didik/siswa;
5. Melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat;
6. Melaksanakan tugas tambahan yang melekat pada kegiatan pokok yang sesuai; dan
7. Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan.

Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Permenpan RB) No. 16 tahun 2009 menjelaskan bahwa Jabatan fungsional guru adalah jabatan fungsional yang mempunyai ruang lingkup, tugas, tanggung jawab, dan wewenang untuk melakukan kegiatan mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang diduduki oleh Pegawai Negeri Sipil.

Terdapat beberapa fungsi lain yang terkandung dalam poin d dan e Pasal 20 Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta poin a, b dan c Pasal 40 ayat 2 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu

1. Memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, dan kode etik guru serta nilai-nilai agama dan etika;
2. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis;
3. Memelihara komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan
4. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Selain yang telah dijabarkan di atas, guru sebagai ASN juga mempunyai beberapa nilai dasar yang harus diaktualisasikan pada setiap kegiatan-kegiatan yang dirancang sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di tempat kerja.

Permasalahan Mitra

Kegiatan ini dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 2 Begendeng, Kecamatan Jatikalen, Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan dari identifikasi masalah terdapat beberapa diantaranya, yaitu: 1. Kurangnya minat peserta didik dalam memanfaatkan perpustakaan sekolah di SD Negeri 2 Begendeng; 2. Kurangnya kesadaran peserta didik untuk selalu menggunakan masker selama Tatap Muka Terbatas di SD Negeri 2 Begendeng; 3. Kurangnya kesadaran peserta didik untuk menjaga kebersihan lingkungan di SD Negeri 2 Begendeng; 4. Model pembelajaran IPA yang tekstual atau textbook sehingga pembelajaran terkesan monoton SD Negeri 2 Begendeng; dan 5. Kurangnya kedisiplinan peserta didik untuk masuk sekolah di SD Negeri 2 Begendeng.

Hasil Yang Dicapai Dalam Pembuatan Rancangan

Adapun hasil yang ingin dicapai adalah penerapan media quizizz untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran IPA. Pemenuhan Kriteria Ketuntasan Minimal hasil belajar siswa kelas V.

Perwujudan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan penerapan media quizizz pada kegiatan ini, dapat dilihat dari dua sisi yaitu secara internal dan eksternal. Meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran IPA. Mewujudkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Meningkatkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Meningkatkan pelayanan pendidikan yang bermutu dan

berkualitas. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap lembaga sekolah dan profesi guru.

Kegiatan ini berlokasi di unit kerja SD Negeri 2 Begendeng, waktu pelaksanaan aktualisasi adalah terhitung mulai 5 Maret sampai 7 April 2022. Kegiatan pokok yang akan dilakukan pada aktualisasi ini meliputi:

8. Melakukan konsultasi dengan Mentor terkait dengan isu dan gagasan yang akan dibuat dalam rancangan aktualisasi;
9. Melakukan konsultasi dengan *Coach* atau Pembimbing terkait dengan isu dan gagasan yang akan dibuat dalam rancangan aktualisasi;
10. Menyiapkan dan menyusun draf gagasan materi yang akan diterapkan pada **media quizizz**;
11. Melakukan koordinasi dengan Teman Sejawat/ Guru Senior terkait pembuatan dan penggunaan Media quizizz;
12. Finalisasi materi yang akan diterapkan dalam media quizizz;
13. Menyusun Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk rancangan kegiatan aktualisasi dengan penerapan **media quizizz**;
14. Menyusun soal pretest dan posttest pada aplikasi quizizz
15. Melaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal ;
16. Implementasi pelaksanaan pembelajaran;
17. Melakukan penilaian akhir (posttest) untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa;
18. Mengevaluasi hasil pelaksanaan pembelajaran;
19. Menyusun laporan kegiatan aktualisasi.

E. PENUTUP

Kesimpulan

Setelah melaksanakan kegiatan pembuatan Rancangan Peningkatan Kemampuan Belajar IPA dengan Media Quizizz Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengabdian masyarakat dalam bentuk pembuatan Rancangan Peningkatan Kemampuan Belajar IPA dengan Media Quizizz Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng ini dilakukan dengan melibatkan pihak terkait di SD Negeri 2 Begendeng.
2. Permasalahan yang dihadapi SD Negeri 2 Begendeng di antaranya adalah kemampuan belajar IPA Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng dalam proses peningkatan.
3. Peningkatan Kemampuan Belajar IPA dengan Media Quizizz Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng dilaksanakan melalui sosialisasi.

Saran

1. Kegiatan pengabdian ini hasilnya diharapkan dapat menjadi masukan bagi kemampuan belajar IPA dengan Media Quizizz bagi Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Begendeng.
2. Kegiatan pengabdian ini diharapkan hasilnya dapat dijadikan masukan bagi SD Negeri 2 Begendeng, khususnya dalam melakukan kemampuan belajar IPA dengan menggunakan Media Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Akuntabilitas*: Modul Pelatihan Dasar CPNS. Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara.
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Nasionalisme*: Modul Pelatihan Dasar CPNS. Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara.
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Etika Publik*: Modul Pelatihan Dasar CPNS. Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara.
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Komitmen Mutu*: Modul Pelatihan Dasar CPNS Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara.
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Anti Korupsi*: Modul Pelatihan Dasar CPNS .Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Manajemen ASN*: Modul Pelatihan Dasar CPNS. Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara.
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Whole Of Government*: Modul Pelatihan Dasar CPNS. Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara.
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Pelayanan Publik*: Modul Pelatihan Dasar CPNS Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Aktualisasi*: Modul Pelatihan Dasar CPNS Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Analisis Isu Kontemporer* Modul Pelatihan Dasar CPNS Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Kesiapsiagaan Bela Negara*: Modul Pelatihan Dasar CPNS Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara
- Lembaga Administrasi Negara. (2014). *Wawasan Kebangsaan*. Modul Pelatihan Dasar CPNS Jakarta: Lembaga Admintrasi Negara
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara.