

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2020), belajar merupakan proses yang berkesinambungan dan menjadi unsur fundamental dalam penyelenggaraan semua jenis serta jenjang pendidikan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Belajar sendiri adalah perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta melibatkan seluruh aspek organisme atau individu. Kegiatan belajar-mengajar bertujuan untuk mengelola proses tersebut sehingga dapat mengevaluasi baik proses maupun hasil belajar. Hal ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru. Dengan demikian, semakin banyak usaha yang diinvestasikan dalam proses belajar, semakin besar perubahan yang terjadi. Perubahan tersebut bersifat aktif, artinya tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha yang dilakukan oleh individu itu sendiri.

Sejalan dengan itu, Wahab & Rosnawati (2021:7) menyatakan bahwa belajar adalah proses transformasi pengetahuan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi serta penerapannya dalam konteks nyata. Selanjutnya, Sari (2023) menegaskan bahwa belajar adalah proses transformasi pengetahuan yang mengharuskan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, dalam arti sempit, belajar dipahami sebagai upaya mempelajari ilmu pengetahuan yang merupakan bagian dari suatu kegiatan yang bertujuan untuk mewujudkan karakter yang utuh. Sebagaimana kita ketahui, manusia dilahirkan di dunia tanpa mengetahui apapun. Oleh karena itu, ilmu ibarat pelita atau penerang di malam yang gelap. Pengetahuan menjadi pedoman bagi manusia dalam menjalani kehidupannya di dunia ini. Melalui ilmu, manusia dapat belajar mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk.

(Ahdar Djamaluddin 2019) Menyebutkan Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. (Ahdar Djamaluddin 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang sangat penting dalam pendidikan karena mencakup perubahan perilaku yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Guru memegang peran penting dalam mengelola dan mengevaluasi proses belajar-mengajar, sehingga dapat mendukung tercapainya perubahan positif pada siswa. Selain itu, belajar adalah proses yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan nyata, yang secara aktif mempengaruhi perkembangan pribadi mereka.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses interaktif yang kompleks. Guru tidak hanya berperan dalam mentransfer pengetahuan, tetapi juga harus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran aktif siswa. Mengajar juga melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, dengan menempatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa sebagai inti dari proses pembelajaran. M. K. Rachman (2021: 45) menyatakan bahwa mengajar adalah proses interaksi yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran. Guru berperan dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman dan keterampilan melalui pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual. Selanjutnya Siti Aminah (2022: 34) menekankan bahwa mengajar

bukan hanya sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan juga menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, kreativitas, serta pembelajaran aktif siswa. Dalam hal ini, guru harus menjadi fasilitator yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan inovatif.

Ditambahkan J. Smith dan R. Jones (2023: 89) mengemukakan bahwa mengajar merupakan seni dan ilmu yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses belajar untuk mencapai hasil yang optimal bagi siswa. Guru harus mampu menyeimbangkan aspek kognitif dan afektif siswa dalam proses tersebut. Berikut menurut Moh. Uzer Usman (2018: 103), mengajar adalah serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam suasana yang kondusif. Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019: 58) menambahkan bahwa mengajar adalah upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, di mana siswa menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran tersebut

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Festiawan (2020:96) mendefinisikan, "Pembelajaran adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan secara optimal dan menghubungkannya dengan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar." Menurut Hamalik (2016:57), pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti perubahan perilaku dan pengembangan keterampilan. Sedangkan Sudjana (2019:78) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang direncanakan secara sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai proses yang melibatkan

interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, yang terstruktur dalam lingkungan belajar yang kondusif. Nurlina Ariani (2022) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai perubahan yang diharapkan melalui interaksi yang terencana dan terstruktur antara sumber belajar dan lingkungan belajar.

2.1.4 Media pembelajaran *Quiziz*

2.1.4.1 Pengertian Media pembelajaran *Quiziz*

Menurut Rahmawati (2021: 56), *Quiziz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui soal-soal interaktif yang disajikan dalam bentuk

permainan edukatif, media pembelajaran quiziz dapat membantu siswa memahami konsep materi dengan cara yang menyenangkan, karena siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan, tetapi juga langsung terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2020: 88) yang menyatakan bahwa penggunaan quiziz dalam pembelajaran mampu memacu motivasi belajar siswa, menumbuhkan semangat berkompetisi sehat, dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Aplikasi *quiziz* juga dinilai efektif sebagai media evaluasi pembelajaran. Menurut Fitriani (2022: 102), penggunaan aplikasi quiziz memberikan umpan balik langsung (real time feedback) kepada siswa maupun guru. Siswa dapat mengetahui hasil jawabannya secara cepat, sedangkan guru lebih mudah memantau pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, quiziz tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai instrumen evaluasi formatif yang mendukung keberhasilan pembelajaran.

Selain itu, quiz interaktif mampu mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Menurut Pratama & Nugroho (2019: 75), siswa cenderung lebih bersemangat mengikuti pembelajaran apabila diberikan tantangan berupa pertanyaan berbentuk game edukatif, karena suasana belajar menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Media pembelajaran quiziz memanfaatkan teknologi digital sehingga dapat diakses dengan mudah melalui laptop, tablet, maupun smartphone, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran quiziz memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk aktif, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sekaligus mengukur pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran tidak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quiziz*

Aplikasi *quiziz* memiliki kelebihan karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana kompetitif yang sehat serta menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan (2021: 56), Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2020: 88) yang menjelaskan bahwa penggunaan *quiziz* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, sebab mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Fitriani (2022: 102) menambahkan bahwa aplikasi *quiziz* memberikan umpan balik secara langsung (real time feedback), sehingga siswa dapat mengetahui tingkat penguasaan materi, sementara guru lebih mudah mengevaluasi keberhasilan pembelajaran.

Selain itu, Pratama & Nugroho (2019: 75) menyatakan bahwa penggunaan *quiz* interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa, sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah diingat. Lebih lanjut, Nugrahani (2021: 64) menekankan bahwa aplikasi *quiziz* bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun *smartphone* sehingga mendukung pembelajaran dalam berbagai situasi.

Namun demikian, aplikasi *quiziz* juga memiliki beberapa kelemahan. Fitriani (2022: 105) menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi ini sangat bergantung pada jaringan internet yang stabil, sehingga jika koneksi lemah siswa kesulitan mengikuti pembelajaran secara optimal. Susanto (2020: 90) menegaskan bahwa tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai, sehingga keterbatasan fasilitas bisa menjadi hambatan dalam penerapan *quiz* berbasis teknologi. Rahmawati (2021: 59) juga mengingatkan bahwa *quiziz* cenderung menekankan pada hasil cepat dan penguasaan jangka pendek, sehingga perlu dipadukan dengan metode lain agar pemahaman siswa lebih mendalam. Selain itu, menurut Pratama & Nugroho (2019: 77), suasana kompetitif dalam *quiziz* dapat menimbulkan tekanan berlebihan bagi sebagian siswa yang merasa cemas atau takut salah, sehingga dapat mengurangi kepercayaan diri mereka. Nugrahani (2021: 67) menambahkan

bahwa efektivitas aplikasi quiziz sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sebab soal yang monoton atau kurang variatif akan membuat manfaat quiziz tidak optimal.

2.1.6 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quiziz

Berdasarkan aplikasi *quiziz*, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dan merancang platform yang dapat digunakan di kelas sebagai sarana pembelajaran sesuai langkah-langkah berikut:

1. Menurut Rahmawati (2021), langkah pertama dalam menggunakan aplikasi *quiziz* adalah membuat akun atau melakukan login pada platform *quiziz*, di mana pengguna dapat mendaftar secara gratis atau menggunakan akun Google untuk akses lebih cepat.
2. Susanto (2020) menjelaskan bahwa setelah masuk, guru dapat memilih jenis kuis atau format soal yang sesuai dengan kebutuhan, misalnya pilihan ganda, benar-salah, atau isian singkat.
3. Fitriani (2022) menyatakan bahwa guru kemudian dapat menambahkan pertanyaan, opsi jawaban, serta pengaturan waktu untuk setiap soal agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Pratama & Nugroho (2019) menekankan bahwa guru dapat mengatur tampilan quiz dengan menambahkan elemen interaktif, seperti gambar atau video, guna meningkatkan daya tarik dan memudahkan siswa memahami materi.
5. Menurut Nugrahani (2021), langkah terakhir adalah membagikan kode atau tautan quiz kepada siswa sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran secara langsung menggunakan perangkat masing-masing, dan hasilnya dapat dipantau guru secara real time.

Dengan demikian, berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quiziz* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membuat siswa lebih termotivasi dalam memahami materi pelajaran.

2.1.7 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) biasanya melibatkan siswa dalam praktik langsung, yang dapat menumbuhkan berbagai karakter positif dalam diri mereka, IPAS terdiri dari konsep, prinsip, hukum, dan teori yang saling berkaitan. Proses pembelajaran IPAS umumnya mencakup keterampilan proses yang diperlukan untuk memperoleh dan mengembangkan pemahaman di bidang ini. Rachmawati (2021) menyatakan bahwa tujuan utama IPAS adalah untuk memahami dan menjelaskan fenomena alam, sehingga siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dan analitis dalam menghadapi tantangan lingkungan. Setiawan (2022) menambahkan bahwa IPAS bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar yang diperlukan untuk memahami proses-proses ilmiah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Anwar (2023) juga menekankan bahwa salah satu tujuan IPAS adalah mendorong rasa ingin tahu siswa serta mengembangkan kemampuan mereka dalam melakukan observasi, eksperimen, dan penelitian.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengajaran IPAS secara umum adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta menyesuaikan konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Selain itu, pengajaran IPAS juga berperan penting dalam memperluas wawasan siswa dan meningkatkan interaksi mereka dengan kehidupan alam di bumi ini.

2.1.8 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan terus mengalami kemajuan. Apa yang kita anggap sebagai kebenaran ilmiah di masa lampau mungkin akan mengalami perubahan di masa kini maupun masa depan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia juga semakin berkurang seiring berjalannya waktu. Sari (2021) menjelaskan bahwa karakteristik utama Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah pendekatannya yang berbasis pada metode ilmiah, di mana pengamatan, percobaan, dan analisis data merupakan bagian integral dari proses belajar. Hidayati (2022) menambahkan bahwa IPAS ditandai oleh sikap kritis dan skeptis terhadap informasi, serta kemampuan

merumuskan pertanyaan dan hipotesis yang dapat diuji melalui eksperimen. Prabowo (2023) menyatakan bahwa salah satu karakteristik penting IPAS adalah keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep- konsep ilmiah dalam konteks nyata. Fajri (2020) juga menekankan bahwa IPAS menyatakan bahwa salah satu karakteristik penting IPAS adalah keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep- konsep ilmiah dalam konteks nyata. Fajri (2020) juga menekankan bahwa IPAS bersifat dinamis, artinya pengetahuan dalam bidang ini selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan penelitian baru yang dilakukan.

2.1.9 Materi Wujud Benda

Benda adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita, bisa dilihat, diraba, dan menempati ruang. Contohnya meja, air, udara, batu, dan lain-lain.

Benda memiliki tiga wujud utama:

- a. Padat
 - b. Cair
 - c. Gas
1. Benda Gas: Bentuknya tidak tetap, Volumennya tidak tetap, Partikelnya sangat renggang dan bergerak bebas. Contoh: udara, oksigen, asap, uap air.



Gambar 2.1 Contoh Benda Gas

(Sumber: Wikipedia .com diakses pada 18 April 2025 Pukul 23.00 Wib)

2. Perubahan Wujud Benda: Benda bisa berubah wujud karena dipanaskan atau didinginkan.

- a) Mencair: padat → cair (es menjadi air).
- b) Membeku: cair → padat (air menjadi es).
- c) Menguap: cair → gas (air mendidih jadi uap).
- d) Mengembun: gas → cair (uap air menjadi titik-titik air di kaca).
- e) Menyublim: padat → gas (kapur barus hilang sedikit demi sedikit)
- f) Mengkristal: gas → padat (uap berubah menjadi salju/es).

Contoh Perubahan Wujud dalam Kehidupan

- 1) Es batu yang dibiarkan lama-kelamaan mencair jadi air.
- 2) Air mendidih di panci berubah menjadi uap.
- 3) Kaca jendela berembun di pagi hari.
- 4) Kapur barus di lemari habis karena berubah

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di kelas selama ini masih banyak menggunakan metode konvensional seperti penyampaian materi melalui papan tulis, buku teks, atau presentasi PowerPoint yang bersifat satu arah. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan mudah merasa bosan. Akibatnya, motivasi belajar menurun dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang bersifat konseptual seperti materi wujud benda, menjadi kurang optimal.

Materi wujud benda menuntut siswa untuk memahami konsep perubahan bentuk benda dari padat, cair, hingga gas serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, jika pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah atau membaca buku, siswa akan kesulitan dalam mengaitkan konsep tersebut dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif, terlibat langsung, dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Rahmawati (2021), media pembelajaran interaktif berbasis quiz mampu meningkatkan partisipasi siswa karena menggabungkan unsur permainan (gamification) dengan evaluasi pembelajaran. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, atau sejenisnya memiliki fitur yang mendukung pembelajaran aktif melalui tampilan visual menarik, sistem skor dan peringkat, serta variasi soal pilihan

ganda, benar-salah, dan isian singkat. Media berbasis kuis juga memungkinkan siswa memperoleh umpan balik langsung setelah menjawab soal, sehingga membantu mereka memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman secara mandiri.

Berdasarkan teori tersebut, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis quiz dipandang mampu menjadi solusi dalam mengatasi kejenuhan belajar sekaligus meningkatkan pemahaman konsep siswa. Melalui integrasi quiz ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat belajar sambil bermain, aktif menjawab pertanyaan, dan termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (menurut teori Piaget) menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan yang bersifat aktif dan visual. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis quiz menjadi sangat relevan untuk membantu mereka memahami materi IPA secara lebih mendalam dan kontekstual.

Melalui penerapan aplikasi quiziz dalam pembelajaran, diharapkan terjadi peningkatan pada beberapa aspek penting, yaitu:

1. Aspek kognitif, berupa peningkatan pemahaman konsep wujud benda.
2. Aspek afektif, berupa peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.
3. Aspek psikomotorik, berupa peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi pembelajaran Quiziz diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA di kelas V SD Swasta Bethany, membantu siswa lebih fokus dan memahami materi secara menyeluruh.

Penelitian ini dirancang untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran Quiziz terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi wujud benda, serta memastikan media tersebut benar-benar relevan dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

2.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penggunaan istilah dalam penelitian ini, peneliti memberikan definisi operasional untuk setiap variabel sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran, Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau sumber yang dapat merangsang pikiran dan memfasilitasi proses belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis quiziz
2. *Quiziz* adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang memungkinkan gurumenyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan edukatif. Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat, yang dikemas dengan tampilan menarik dan fitur skor otomatis. Quiziz membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta memudahkan guru dalam memantau pemahaman siswa secara real time.
3. Wujud benda adalah bentuk fisik suatu materi yang dapat diamati melalui pancaindra, yang meliputi padat, cair, dan gas. Setiap wujud benda memiliki sifat khas, seperti bentuk, volume, serta kemampuan untuk berubah dari satu wujud ke wujud lainnya melalui proses fisika, misalnya mencair, membeku, menguap, menyublim, dan mengembun. Dalam penelitian ini, fokus diberikan pada pemahaman siswa kelas V mengenai ciri-ciri wujud benda serta perubahan yang dapat terjadi pada masing-masing wujud melalui penggunaan aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran.