

Increasing Basic Knowledge of Students with the Inquiry Learning Model on the Nature of Change of Material in the Form of Objects with the Aid of Game Quizizz

Meningkatkan Pengetahuan Dasar Mahasiswa dengan Model Pembelajaran Inkuiri pada Materi Sifat Perubahan Wujud Benda Berbantuan Game Quizizz

Maylana Nurfaraha¹, Nirwana Anas², Siti Fatonah³

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia^{1,3}

UIN Sumatera Utara Medan, Indonesia²

e-mail: 20204082002@student.uin-suka.ac.id¹, nirwanaanas@uinsu.ac.id²,

siti.fatonah@uin-suka.ac.id³

Abstract

This research was conducted to know the extent to which students have reached their basic knowledge because, if it is too late, it will become a risk for evaluation and improvement in the future. They also will find it difficult when teaching their students later. The purpose of this study was to determine the implementation of the inquiry learning model and the students' basic knowledge about the material "the nature and change of object form" with the Quizizz game. Researchers used qualitative research methods with a descriptive approach. Data analysis used the model of Matthew B. Milles A. Michael Huberman which consisted of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. From the results of the study, the implementation of the inquiry learning model on the material "the nature of change in the shape of objects" has six stages, namely the lecturer prepares RPS and LKPD, while students raise questions, conduct experiments and observations, explain the results of observations, and do quizzes using "Quizizz games". The Quizizz game has 15 questions, with a sample of 23 PGMI students. After applying the inquiry learning model, the basic knowledge of PGMI students whose scores are above 80% are 19 students, and those that below 80% are four students. This is based on the data obtained by the researchers from the student Quizizz game scores. So, it can be concluded that in the implementation of the inquiry learning model, Quizizz games can be used as a supporting medium to determine the basic knowledge of students about the nature of change in the shape of objects.

Keywords: *Implementation, Inquiry Learning Model, Basic Knowledge, Quizizz Game*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya diketahui sejauh mana pengetahuan dasar mahasiswa, karena jika hal ini terlambat diketahui akan berdampak pada evaluasi dan perbaikan kedepannya serta mereka kesulitan ketika mengajar siswa-siswi nantinya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi model pembelajaran inkuiri pada materi “sifat dan perubahan wujud benda” berbantuan game quizizz dan pengaruhnya terhadap pengetahuan dasar mahasiswa. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Analisis data menggunakan model Matthew B. Milles A. Michael Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian implementasi model pembelajaran inkuiri pada materi sifat perubahan wujud benda terdapat 6 tahapan, yaitu dosen menyiapkan RPS dan LKPD, mahasiswa membuat pertanyaan, melakukan percobaan, pengamatan, memaparkan hasil pengamatan, dan mengerjakan kuis menggunakan game quizizz. Game quizizz terdiri dari 15 butir soal, dengan sampel 23 mahasiswa PGMI. Setelah diterapkan model pembelajaran inkuiri, pengetahuan dasar mahasiswa Prodi PGMI diatas 80% ada 19 mahasiswa dan dibawah 80% ada 4 mahasiswa. Hal ini berdasarkan pada data yang didapatkan dari skor game quizizz mahasiswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa implementasi model pembelajaran inkuiri berbantuan game quizizz dapat digunakan sebagai media pendukung untuk mengetahui pengetahuan dasar mahasiswa mengenai sifat perubahan wujud benda.

Kata kunci: Implementasi, Model Pembelajaran Inkuiri, Pengetahuan Dasar, Game Quizizz

A. Pendahuuan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan satu diantara pelajaran wajib yang sudah diajarkan mulai dari sekolah tingkat dasar.¹ IPA merupakan rumpun ilmu yang mempunyai karakteristik tersendiri yakni mempelajari kejadian alam semesta dengan segala isinya secara faktual, baik itu kejadian alami atau kejadian buatan serta hubungan sebab akibat.² Fowler mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang berkaitan mengenai

¹ Ni Made Yasmini, ‘Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V’, *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (26 January 2022): 73–79, <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44013>.

² Ibid.

ciri kebendaan berdasarkan pada apa yang telah diamati.³ Pembelajaran IPA juga didefinisikan suatu proses belajar tentang alam dan sekitarnya yang mana peserta didik dituntut untuk mempunyai kemampuan menciptakan produk, menjalani proses dan mempunyai sikap ilmiah, sehingga dalam kegiatan pembelajarannya dapat mencari serta menemukan sendiri dalam suatu penelitian dan juga pengamatan.⁴

Departemen Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa IPA berhubungan dengan cara pencarian pengetahuan mengenai alam dengan sistematis, sehingga tidak sekedar kumpulan pengetahuan namun juga sebuah proses penemuan.⁵ Penentuan ketepatan model pembelajaran serta media pendukungnya perlu diperhatikan untuk mendukung urgensinya pembelajaran IPA bagi siswa. Guru juga memiliki pengaruh dan peran penting dalam mewujudkan hal ini. Proses ini dimulai dari mencetak calon guru yang berkualitas, perkuliahan yang memiliki pengaruh dan tanggungjawab besar dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa calon guru.

Adanya pandemi Covid-19 memberi pengaruh terhadap berbagai aspek, termasuk kegiatan perkuliahan yang diikuti mahasiswa menjadi tidak maksimal. Ini berdasarkan pernyataan dosen PGMI pengampu mata kuliah konsep dasar IPA di UIN Sumatera Utara Medan. Hal ini memberikan efek pada generasi selanjutnya, apabila pengetahuan dasar mahasiswa calon guru kurang, maka mereka akan merasa kesulitan ketika mengajar siswa-siswi nantinya.

Perkuliahan konsep dasar IPA yang diikuti oleh mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara Medan dapat berlangsung secara aktif, tidak hanya belajar teori konsep dasar IPA, juga melakukan percobaan dan mengamati langsung sebuah fenomena atau kejadian alam. Pendekatan pembelajaran ini menghasilkan apa yang telah dipelajari di bangku perkuliahan tidak hanya semata-mata sebatas teori saja yang kemudian terlupakan, melainkan selalu dapat diingat, dapat diterapkan, serta diajarkan atau dipraktikkan kepada para siswa SD/MI nantinya.

Untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa dengan berorientasi pada kegiatan penemuan atau penyelidikan diperlukan sebuah model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran sendiri merupakan kerangka konseptual guna menjadi bahan acuan pada pendekatan yang sistematis

³ Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010).

⁴ Rizka Anastasya Yuliani, 'Penerapan Model Inkuiriil Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sisiwa Kelas V SD', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2017): 26–37, <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v2i3.13264>.

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

dalam mengkomunikasikan pelajaran.⁶ Menurut Joyce and Weil, model pembelajaran ialah suatu perencanaan yang dijadikan pijakan dalam melaksanakan pembelajaran dan memastikan perangkat pembelajaran yang akan digunakan.⁷

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat kita aplikasikan, tetapi diperlukan pengetahuan khusus agar terjadi kesesuaian antara suatu model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan tujuan pembelajaran IPA yang seyogianya dapat mengembangkan kemampuan penemuan mahasiswa, maka model pembelajaran yang tepat yakni inkuiri. Hamruni mengatakan bahwa kelebihan model pembelajaran inkuiri ialah lebih fokus pada pengembangan dari segi afektif, kognitif dan psikomotorik dengan seimbang, sehingga akan lebih bermakna dalam pembelajaran.⁸

Menurut Gulo, model pembelajaran inkuiri adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang secara maksimal menyertakan semua kemampuan siswa guna menyelidiki serta mencari secara analitis, logis, kritis dan sistematis yang akhirnya mereka mampu merumuskan penemuannya sendiri dengan rasa penuh percaya diri.⁹ Sementara itu, Lupton mendefinisikan model pembelajaran inkuiri ialah ketika peserta didik diberikan tugas terkait masalah di kehidupan nyata, kemudian mencari, melakukan penelitian, menemukan informasi yang mereka perlukan, setelah itu mengimplementasikannya dan menemukan beberapa solusi atau kesimpulan mengenai apa yang sudah diteliti oleh mereka.¹⁰ Model pembelajaran ini ialah yang menempatkan mahasiswa menjadi subjek belajar yang aktif, yang menjadikan mahasiswa menyadari tentang apa saja yang diperoleh selama pembelajaran.¹¹ Kesuma menyampaikan bahwa di model pembelajaran ini, proses pembelajarannya berdasar atas pencapaian serta penemuan dari proses berfikir yang sistematis.¹²

Setelah memilih sebuah model pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan materi pembelajaran. Di dalam pembelajaran IPA tentunya ada banyak sekali materi, salah satunya adalah sifat perubahan wujud benda. Materi ini tidak asing, karena selain dipelajari di SD/MI juga

⁶ Mochammad Bagas Prasetyo and Brilliant Rosy, 'Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (2021): 109–20, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>.

⁷ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).

⁸ Hamruni, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Insan Mandiri, 2012).

⁹ Yuliani, 'Penerapan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sisiwa Kelas V SD'.

¹⁰ Ibid.; Mandy Lupton, 'Teacher Librarians' Understandings of Inquiry Learning', *Access* 29, no. 4 (November 2015): 18–29, <https://doi.org/10.3316/informit.591899095403712>.

¹¹ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), hlm. 234.

¹² Kesuma Dharma, *Contextual Teaching and Learning* (Yogyakarta: Rahayasa, 2010), hlm. 62.

ada kaitannya dalam kegiatan sehari-hari. Mahasiswa sebagian belum mengetahui sifat perubahan wujud benda. hal tersebut berdasarkan dari hasil awal observasi yang peneliti lakukan pada bulan April tahun 2022 dan berdasarkan pertanyaan yang diajukan sebelum kegiatan pembelajaran mata kuliah konsep dasar IPA.

Setelah menentukan materi pembelajaran, kemudian memilih media pendukung pembelajaran untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan mahasiswa mengenai sifat dan perubahan wujud benda. tentu media pendukung yang dipilih semestinya disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran. Dikarenakan tujuan pembelajaran tersebut ialah untuk mengetahui pengetahuan dasar mahasiswa, maka dengan melalui pertanyaan-pertanyaan kuis, nantinya dapat diketahui sampai mana pengetahuan dasar mahasiswa mengenai materi sifat perubahan wujud benda.

Media pendukung yang berfungsi untuk membuat pertanyaan, mengetahui benar dan salah adalah *Game Quizizz*. *Game quizizz* sendiri selain dapat digunakan sebagai permainan kuis interaktif juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi apabila terkoneksi dengan internet.¹³ Kuis ini dapat dibagikan kepada para mahasiswa melalui satu link dengan memberikan kode 6 digit. *Game quizizz* mempunyai beberapa kelebihan, baik dari segi fitur maupun kontennya. diantaranya dari segi fitur game ini memiliki beberapa tema, meme, avatar dan musik yang bisa menghibur penggunanya.¹⁴ Kemudian dari segi kontennya mudah digunakan, dapat digunakan sebagai bahan evaluasi, dan bisa menggambarkan sejauh mana pengetahuan mahasiswa.¹⁵

Definisi penilaian pengetahuan adalah proses mengumpulkan dan mengolah sebuah informasi untuk mengukur sebuah proses dan hasil dari tercapainya kompetensi mahasiswa.¹⁶ *Game quizizz* ini sebuah media pendukung yang baik dan menyenangkan, serta dapat melibatkan

¹³ Yamta Siyamta, 'Mengembangkan Digital Learning Object (DLO) Menggunakan Quizizz', accessed 24 August 2022, https://www.academia.edu/38547427/Mengembangkan_Digital_Learning_Object_DLO_Menggunakan_Quizizz.

¹⁴ Amaliyatul Ulya and Ahmad Arifi, 'Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *EduLab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6, no. 1 (19 July 2021): 80–94, <https://doi.org/10.14421/edulab.2021.61.07>.

¹⁵ Unik Hanifah Salsabila et al., 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (31 December 2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

¹⁶ ningsih Suci, 'Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas' (masters, IAIN Purwokerto, 2020), <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/9026/>.

partisipasi mahasiswa secara aktif.¹⁷ Wihartanti menyampaikan bahwa game quizizz sebagai salah satu media pendukung pembelajaran yang berbasis game memberikan informasi statistik tentang hasil skor serta bisa diunduh dalam bentuk file excel bermanfaat untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa.¹⁸ Apabila kemampuan atau pengetahuan mahasiswa dapat diketahui maka hal ini bermanfaat sebagai evaluasi ke depan guna mendapatkan hasil belajar yang lebih baik di UIN Sumatera Utara, Medan. Apalagi mengingat bahwa pandemi covid19 menyebabkan pembelajaran kurang maksimal, maka harus segera diketahui sejauh mana pengetahuan mahasiswa karena apabila pengetahuan dasar mahasiswa calon guru kurang dan terlambat diketahui maka akan terlambat pula evaluasi dan perbaikan kedepannya, serta mereka akan merasa kesulitan ketika mengajar siswa-siswi nantinya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Materi “Sifat Perubahan Wujud Benda” dengan Game Quizizz Sebagai Media Pendukung untuk Mengetahui Pengetahuan Dasar Mahasiswa”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiono, metode penelitian kualitatif ialah metode yang menempatkan peneliti menjadi instrument kunci, teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan menggabungkan dan menganalisis data yang sifatnya induktif.¹⁹ Sementara, menurut Kirk dan Miller mendefinisikan penelitian kualitatif adalah suatu cara guna melakukan suatu pengamatan dan terlibat secara langsung terhadap perorangan untuk mendapatkan suatu data. Selain itu, menurut Poerwandari, metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian dengan mengolah dan menghasilkan data yang sifatnya deskriptif. Subjek penelitian ini mahasiswa semester dua UIN Sumatera Utara, Medan. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 19 April 2022 sampai dengan 17 Mei 2022. Di sini Peneliti akan mendeskripsikan melalui kata-kata atau teks dekriptif berdasarkan apa yang telah diamati dan berdasarkan data-data yang telah diperoleh mengenai implementasi model pembelajaran inkuiri

¹⁷ Sugian Noor, ‘Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin’, *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (25 March 2020): 1–7, <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>.

¹⁸ Destri Sambara Sitorus and Tri Nugroho Budi Santoso, ‘Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19’, *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (27 May 2022): 81–88, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 10th ed. (Bandung: Alfabeta, 2010).

pada materi sifat perubahan wujud benda dengan bantuan game quizizz sebagai media pendukung untuk mengetahui pengetahuan dasar mahasiswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data model Matthew B. Milles A. Michael Huberman yang terdiri atas tiga langkah diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.²⁰ Peneliti memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan penelitian, kemudian peneliti menyajikan data dalam bentuk teks naratif, dan yang terakhir adalah peneliti menarik kesimpulan.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada mata kuliah Konsep Dasar IPA di Program Studi PGMI UIN Sumatera Utara Medan diterapkan beberapa model pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, salah satunya model pembelajaran inkuiri. Menurut Sanjaya, pembelajaran inkuiri terdiri atas orientasi, perumusan masalah, pengajuan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, serta perumusan kesimpulan.²¹ Sementara, menurut pendapat Putri, Mahardika, dan indrawati tahapan-tahapan model pembelajaran inkuiri yakni menyajikan pertanyaan, merangsang mahasiswa, membuat hipotesis, merancang percobaan, mengumpulkan serta menganalisa data.²² Implementasi model pembelajaran inkuiri dalam materi “sifat perubahan wujud benda” di Program Studi PGMI UIN Sumatera Utara Medan ada hal-hal yang dilakukan:

1. Menyiapkan RPS dan LKPD

Hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) terlebih dahulu sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan guna mencapai pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain menyiapkan RPS juga menyiapkan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang mana itu merupakan suatu tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa dalam waktu satu minggu. Kemudian, tugas yang telah diberikan kepada para mahasiswa ini nanti dikumpulkan melalui google formulir. Sehingga bisa terpantau dengan baik siapa saja yang sudah dan belum mengumpulkan. Selain itu juga dapat terpantau siapa yang mengumpulkan tepat waktu dan yang terlambat mengumpulkan.

2. Membuat pertanyaan

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 10th ed. (Bandung: Alfabeta, 2010), 338.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hlm. 201.

²² Hendrasti Kartika Putri, Indrawati -, and I. Ketut Mahardika, ‘Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Disertai Teknik Peta Konsep Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA’, *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA* 4, no. 4 (1 March 2016): 321–26.

Hamalik menyatakan bahwa proses model pembelajaran inkuiri mengharuskan dosen sebagai narasumber, fasilitator, serta penyuluh kelompok. Mahasiswa-mahasiswa didorong agar menemukan pengetahuannya sendiri, tidak hanya sekedar diberikan pengetahuan.²³ Disini mahasiswa membuat pertanyaan terlebih dahulu, kemudian masing-masing menuliskan pertaannya ke dalam komentar google meet. Pertanyaan ini dibuat dengan tujuan agar nantinya pertanyaan masing-masing mahasiswa dapat terjawab setelah melakukan percobaan dan pengamatan.

3. Melakukan percobaan

Ketika hendak melakukan percobaan, para mahasiswa perlu menyiapkan alat atau bahannya terlebih dahulu. Mereka bebas untuk membawa benda apapun yang sekiranya diperlukan. Mereka ada yang membawa batu, es batu, kacamata, gelas, pensil, kapur barus, minyak wangi, dan lain-lain. Percobaan ini dilakukan untuk kemudian diamati. Mereka melakukan percobaannya dengan menyemprotkan minyak wangi, memasukkan air ke dalam freezer, memasak air, memasukkan air dingin ke dalam gelas, dan lain-lain.

4. Melakukan pengamatan

Para mahasiswa melakukan pengamatan atas percobaan yang telah dilakukan. Masing-masing mahasiswa mengamati benda yang telah dibawanya, seperti mengamati sifat-sifat benda yang telah dibawa kemudian dari hasil pengamatan itu mereka paparkan dan simpulkan apakah termasuk benda padat, cair, atau gas. Berikut ini adalah salah satu hasil dari pengamatan mahasiswa PGMI semester dua UIN Sumatera Utara, Medan.

Tabel 1. Sifat Wujud Benda

No	Nama Benda	Sifat Benda			Jenis Benda	
		Bentuk berubah sesuai tempat	Bentuk tetap tempat berubah	Bisa digenggam		Tidak bisa digenggam
1	Rautan		✓	✓	Padat	
2	Minyak kayu putih	✓			✓	Cair
3	Pensil		✓	✓		Padat

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa rautan adalah benda padat, minyak kayu putih merupakan benda cair, dan pensil adalah padat.

²³ Roida Eva Flora Siagian and Maya Nurfitriyanti, 'Metode Pembelajaran Inquiry dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kreativitas Belajar', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 2*, no. 1 (4 August 2015), <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.85>.

Benda itu termasuk padat, cair, atau gas dilihat dari sifat-sifat benda yang mereka amati. Mereka juga mengamati proses perubahan wujud benda.

Dalam dilakukannya suatu percobaan terkait perubahan wujud benda ini dibagi menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok memberikan satu contoh dan melakukan percobaan perubahan wujud benda. Setiap kelompok dapat memilih salah satunya dari proses perubahan wujud benda. Seperti, menyublim, mengkristal, mencair, mengembun, membeku, serta menguap.

Tabel 2. Perubahan wujud benda

Kelompok	Perubahan wujud benda
1	Menyublim
2	Mengkristal
3	Mencair
4	Membeku
5	Mengembun
6	Menguap

Tabel di atas merupakan tabel proses perubahan wujud benda. Pada tabel 2. ada 6 proses perubahan wujud benda pada 6 kelompok. kelompok satu memberikan contoh menyublim, kelompok dua memberikan contoh mengkristal, dan seterusnya sampai pada kelompok enam yaitu memberikan contoh menguap. Ketika memberikan contoh perubahan wujud benda, mahasiswa mesti menjelaskan dari hasil pengamatannya apa yang menjadi penyebab itu dikatakan menyublim, mengkristal, membeku, mengembun, menguap serta mencair.

5. Memaparkan hasil pengamatan

Setelah melakukan percobaan dan melakukan pengamatan, setiap kelompok memaparkan hasil pengamatan mereka masing-masing. Pemaparannya meliputi apa saja benda yang dibawa oleh mahasiswa, bagaimana langkah percobaannya, serta termasuk sifat perubahan wujud benda apakah itu. Melalui itu, para mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan penemuan mengenai sifat perubahan wujud benda dan juga nantinya dapat menerapkan atau mengimplementasikan kepada siswa-siswi apabila sudah menjadi guru SD/MI, sehingga pembelajaran ini dapat bermakna.

6. Mengerjakan kuis menggunakan “game quizizz”

Setelah para mahasiswa memaparkan hasil pengamatan mereka, selanjutnya yaitu mengerjakan kuis di “game quizizz” guna mengetahui sejauh mana pengetahuan dasar mereka mengenai sifat perubahan wujud

benda. Game quizizz ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian pengetahuan mahasiswa.²⁴

Game quizizz tersedia 15 butir soal, dengan sampel 23 mahasiswa PGMI. Setelah diterapkan model pembelajaran inkuiri, pengetahuan dasar mahasiswa Prodi PGMI diatas 80% ada 19 mahasiswa dan dibawah 80% ada 4 mahasiswa. Hal ini berdasarkan atas data yang didapatkan peneliti dari skor game quizizz mahasiswa. Sehingga, dapat dikatakan bahwa dalam implementasi model pembelajaran inkuiri, game quizizz dapat digunakan sebagai media pendukung untuk mengetahui pengetahuan dasar mahasiswa mengenai sifat perubahan wujud benda. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Wihartanti bahwa game quizizz sebagai salah satu media pendukung pembelajaran yang berbasis game memberikan informasi statistik tentang hasil skor serta bisa diunduh dalam bentuk file excel bermanfaat untuk mengetahui pengetahuan dasar mahasiswa.²⁵ Dalam mengukur pengetahuan dasar mahasiswa tidak ada tahapan-tahapan khusus, karena dalam game quizizz sendiri sudah memberikan informasi statistik mengenai hasil skor mahasiswa. Maka dari itu, tingkat pengetahuan dasar mahasiswa mengenai materi sifat perubahan wujud benda dapat diketahui atau diukur dengan jelas melalui hasil skor yang didapatkan mahasiswa dari game quizizz.

C. Simpulan

Implementasi model pembelajaran inkuiri dalam materi sifat perubahan wujud benda terdapat 6 tahapan. Diantaranya yaitu dosen menyiapkan RPS dan LKPD, mahasiswa membuat pertanyaan, melakukan percobaan, melakukan pengamatan, memaparkan hasil pengamatan, dan mengerjakan game quizizz. Game quizizz tersedia 15 butir soal, dengan sampel 23 mahasiswa PGMI. Setelah diterapkan model pembelajaran inkuiri, pengetahuan dasar mahasiswa Prodi PGMI yang diatas 80% ada 19 mahasiswa dan yang dibawah 80% ada 4 mahasiswa. Hal ini berdasarkan atas data yang didapatkan peneliti dari skor game quizizz mahasiswa. Sehingga, dapat dikatakan bahwa dalam implementasi model pembelajaran inkuiri, game quizizz dapat digunakan sebagai media pendukung untuk mengetahui pengetahuan dasar mahasiswa mengenai sifat perubahan wujud benda.

²⁴ Erna Pujiasih, 'Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (21 June 2020): 42–48, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>.

²⁵ Sitorus and Santoso, 'Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19'.

Referensi

- Departemen Pendidikan Nasional. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Dharma, Kesuma. *Contextual Teaching and Learning*. Yogyakarta: Rahayasa, 2010.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Hamruni. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Mandiri, 2012.
- Lupton, Mandy. 'Teacher Librarians' Understandings of Inquiry Learning'. *Access* 29, no. 4 (November 2015): 18–29. <https://doi.org/10.3316/informit.591899095403712>.
- Mulyasa. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003.
- Noor, Sugian. 'Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin'. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (25 March 2020): 1–7. <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>.
- Prasetyo, Mochammad Bagas, and Brillian Rosy. 'Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa'. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (2021): 109–20. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>.
- Pujiasih, Erna. 'MEMBANGUN GENERASI EMAS DENGAN VARIASI PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19'. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (21 June 2020): 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>.
- Putri, Hendrasti Kartika, Indrawati -, and I. Ketut Mahardika. 'Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Disertai Teknik Peta Konsep Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA'. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA* 4, no. 4 (1 March 2016): 321–26.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA'. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (31 December 2020): 163–73. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2006.
- Siagian, Roida Eva Flora, and Maya Nurfitriyanti. 'Metode Pembelajaran Inquiry dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kreativitas Belajar'. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (4 August 2015). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.85>.
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. 'Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-

- 19'. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (27 May 2022): 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- Siyamta, Yamta. 'Mengembangkan Digital Learning Object (DLO) Menggunakan Quizizz'. Accessed 24 August 2022. https://www.academia.edu/38547427/Mengembangkan_Digital_Learning_Object_DLO_Menggunakan_Quizizz.
- Suci, ningsih. 'Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas'. Masters, IAIN Purwokerto, 2020. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/9026/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 10th ed. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 10th ed. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.
- Ulya, Amaliyatul, and Ahmad Arifi. 'Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6, no. 1 (19 July 2021): 80–94. <https://doi.org/10.14421/edulab.2021.61.07>.
- Yasmini, Ni Made. 'Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V'. *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (26 January 2022): 73–79. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44013>.
- Yuliani, Rizka Anastasya. 'Penerapan Model InkuiriI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sisiwa Kelas V SD'. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2017): 26–37. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v2i3.13264>.