



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

## Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



# Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi *Quizizz* Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran

Tegar Ponco Ariyanto<sup>1</sup>, Toni Harsan<sup>2</sup>, Krisdiyanyo Hadiprasetyo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

[septivanazari@gmail.com](mailto:septivanazari@gmail.com)<sup>1</sup>, [toniharsanpkn@gmail.com](mailto:toniharsanpkn@gmail.com)<sup>2</sup>, [krisdiantohp63@gmail.com](mailto:krisdiantohp63@gmail.com)<sup>3</sup>

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

*Kata Kunci :*

*Aplikasi Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Motivasi Semangat Belajar, Siswa Kelas-IV.*

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi semangat belajar siswa melalui aplikasi virtual digital dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari: Perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Reflection). Data dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, tes, wawancara, observasi, dan angket. Validitas data yang digunakan adalah Triangulasi Sumber dan Waktu. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan Aplikasi *Quizizz* pada Kegiatan Evaluasi Pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Semangat Belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo Desa Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil pada pra siklus menunjukkan skor keaktifan belajar dalam penerapan Aplikasi *Quizizz* pada Kegiatan Evaluasi Pembelajaran adalah 40%, sedangkan pada siklus I mencapai 46,7% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu mencapai 93,3%. Pada pra siklus menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa dalam penerapan Aplikasi *Quizizz* pada Kegiatan Evaluasi Pembelajaran adalah 33,3%, sedangkan pada siklus I mencapai 46,6% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu mencapai 86,7%.

## Pendahuluan

Sekolah Dasar merupakan tempat yang memberikan ilmu pengetahuan, pembentukan karakter, sifat kepada siswa. sehubungan dengan itu peran guru perlu memberi bekal kepada siswa dengan ilmu pengetahuan, penanaman nilai karakter, kemampuan, dan keterampilan dasar yang bisa digunakan sebagai landasan atau pondasi untuk mempersiapkan pada jenjang yang lebih tinggi atau tingkat selanjutnya. Perkembangan SD Negeri 01 Jatipurwo terlihat cukup baik terlihat dari sarana dan prasarana secara fisik maupun nonfisik. Perkembangan secara fisik sendiri diantaranya sudah adanya bangunan yang tertata sebagai sarana penunjang pembelajaran siswa contohnya, sudah ada ruangan perpustakaan sekolah, ruang UKS, dan

ruang penyimpanan khusus media pembelajaran. Perkembangan sarana dan prasarana secara nonfisik terlihat dengan adanya sarana wifi sekolah atau jaringan, ekstrakurikuler dan lain sebagainya selain itu juga dibuktikan masih banyak siswa yang bermain di halaman sekolah dan untuk tenaga pendidik atau guru pengajar siswa yang mayoritas pendidikan guru pengajar berupa lulusan pendidikan tinggi strata satu (S1).

Pengamatan kegiatan pembelajaran yang berada di kelas IV SDN 01 Jatipurwo dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru memulai kegiatan dengan pembelajaran awal dengan mengucapkan salam kepada siswa, menanyakan kabar, lalu mengabsen siswa, lalu berdoa bersama, dan mengulang secara singkat pembelajaran yang telah di pelajaran hari sebelumnya atau pertemuan sebelumnya. Setelah selesai melaksanakan kegiatan awal guru melanjutkan pembelajaran di kegiatan inti pembelajaran, pada kegiatan inti guru menyampaikan tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 yaitu tentang mengkaitkan informasi teks fiksi dengan pertanyaan dan kegunaan kata Tanya pada materi ini termasuk ke dalam mapel Bahasa Indonesia setelah guru melanjutkan materi dengan mengkaitkan materi pada mapel Bahasa Indonesia dengan mupel IPA yaitu tentang pengaruh gaya terhadap benda. Setelah guru selesai menyampaikan kegiatan inti penugasan LKPD dan Evaluasi pembelajaran berbasis teknologi virtual digital, lalu guru melaksanakan kegiatan penutup pada kegiatan ini guru memberikan penguatan dan penarikan kesimpulan bersama siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan setelah itu guru memberikan refleksi tambahan berupa eksbriking dan pembelajaran diakhiri dengan kata-kata motivasi untuk siswa dari guru dan di lanjutkan dengan berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran berbasis virtual digital.

Setelah guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup dapat diketahui guru menggunakan atau menerapkan pendekatan scientific, model pembelajaran project based learning dan menggunakan metode pembelajaran monolog dan media yang digunakan berbasis aplikasi virtual digital termasuk penugasan LKPD dan Evaluasi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal observasi di kelas IV terdapat beberapa kekurangan kesesuaian mekanisme pembelajaran K-13 dikarenakan situasi karakteristik siswa yang berbeda-beda dan arena pelaksanaan pembelajaran dilakukan dan dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi berbasis virtual digital sebagai penunjang pembelajaran di era-industry 4.0 pada tahun pembelajaran 2020/2021. Sebagai langkah awal melaksanakan penelitian, maka diadakan observasi pengecekan keadaan lapangan dan situasi lapangan supaya lebih mengetahui permasalahan yang muncul di kelas. Berdasarkan pengamat di kelas IV di SD Negeri 01 Jatipurwo, dalam penggunaan teknologi virtual berbasis digital masih kurang pemahaman dan kurang penerapan dalam pelaksanaannya karena kurang pengetahuan dari siswa sehingga perlu di arahkan oleh guru secara perlahan lahan.

Berdasarkan hasil nilai ulangan siswa kelas 4 dalam Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 masih banyak ditemukan siswa yang aktif dalam penerapan aplikasi berbasis virtual digital tetapi dalam pengerjaan soal evaluasi pembelajaran masih ditemukan siswa yang memiliki nilai yang di bawah rata-rata. Hanya beberapa siswa yang memenuhi nilai KKM dan dinyatakan tuntas dalam pembelajaran yang dilaksanakan guru. Data yang diperoleh peneliti ketika melihat situasi di lapangan dapat di ambil kesimpulan penyebab kurang aktifnya dan kurang semangat belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis virtual digital karena yang pertama kurang menariknya bahan ajar yang dibuat guru, kurang terampilnya dalam penerapan dan pengaitan media pembelajaran dengan pembahasan ke-siswa, kurang pahalannya siswa dalam menggunakan aplikasi berbasis virtual digital sehingga siswa hanya

asal menggunakan aplikasi virtual digital tanpa mau membaca prosedur yang di terangkan guru. Sedangkan siswa yang lulus KKM karena siswa tersebut memiliki karakteristik yang pintar dan cerdas dan mampu beradaptasi dalam menggunakan aplikasi berbasis virtual digital.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka perlu diadakan tindakan lebih lanjut pada proses pembelajaran guna memperbaiki atau meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran dan tata cara penggunaan aplikasi virtual digital siswa kelas IV SDN 01 Jatipurwo khususnya pada pembelajaran Tema. Tindakan tersebut atau tindakan yang dapat diambil guru berupa tindakan inovatif atau pembaruan pola pikir dan tindakan seperti penerapan metode pembelajaran Monolog dan penggunaan aplikasi untuk evaluasi yang inovatif berbasis virtual seperti Quizizz. Pembelajaran dengan aplikasi Quizizz supaya pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan dan siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan guru dengan situasi yang *have fun* dalam mengikuti pembelajaran selain melakukan *eks-briking* dalam pembelajaran. Selain itu juga guru dapat juga menggunakan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran supaya dalam siswa mengerjakan soal-soal evaluasi tampilan soal lebih menarik dengan di padukan musik saat mengerjakan soal dan guru bisa memantau semua jawaban dan pekerjaan siswa termasuk nilai siswa.

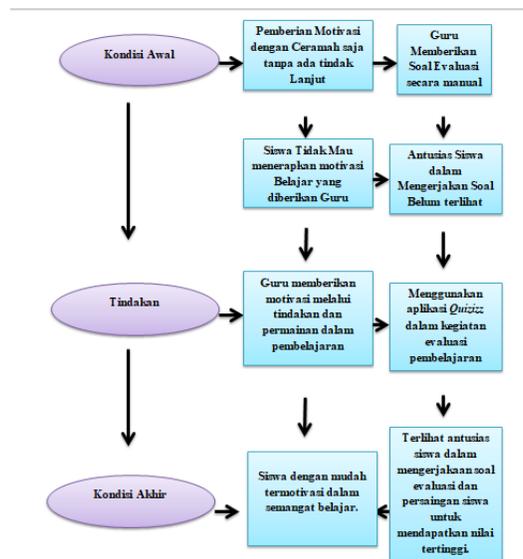
## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian PTK atau Penelitian Tindakan Kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi semangat belajar siswa melalui aplikasi virtual digital dengan DENGAN menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo Desa Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021. Selain itu penelitian jenis PTK lebih efektif digunakan dalam penelitian ini karena dalam pengumpulan data dan informasi lebih mudah dengan menggunakan metode seperti wawancara, observasi, pemberian angket secara online dan lainnya terhadap siswa menjadi lebih mudah karena peneliti ikut andil dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap siswa kelas IV secara virtual digital. Menurut ahli PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

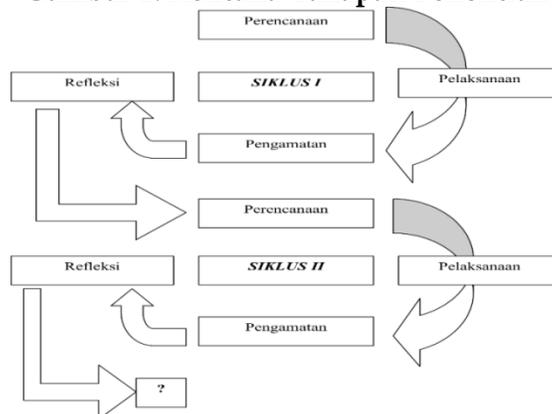
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, pembagian angket *online* terhadap siswa kelas IV, Tes dan Dokumentasi. Wawancara adalah Tanya jawab lisan atar dua orang atau lebih secara langsung. Tujuan wawancara ialah untuk mengumpulkan informasi dan bukannya merubah atau mempengaruhi pendapat responden. Dapat diartikan juga wawancara merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi verbal dengan tujuan untuk mendapatkan informasi penting yang diinginkan, dalam kegiatan wawancara terjadi hubungan antara dua orang atau lebih, dimana keduanya berperilaku sesuai dengan status dan peranan mereka masing-masing (Ismail, 2011: 97). Menurut Margono (Ismail, 2011: 88) mendefinisikan bahwa observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.

Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap obyek ditempat terjadi atau berlangsung peristiwa, sehingga observasi berada bersama obyek yang diselidiki, disebut observasi langsung, sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsung suatu peristiwa yang akan diselidiki. Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan daftar pertanyaan atau pertanyaan untuk diisi oleh responden. Tujuan pembelajaran angket pada responden adalah mengetahui keaktifan siswa (Ismail, 2011 : 172). Tes digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes tersebut diberikan kepada peserta didik guna mendapatkan data kemampuan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran baik secara nyata atau virtual (Ismail, 2011 : 172). Menurut Sugiyono (Ibrahim, 2015: 96), menyatakan bahwa dokumentasi adalah catatan-catatan peristiwa yang telah lalu, yang bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental seseorang. Konsep pengumpulan data pada penelitian ini berfokus pada keaktifan atau motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran *online* secara virtual digital, tanggapan siswa tentang pembelajaran *online* yang diterapkan guru, dan kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Setelah peneliti atau penulis mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini penulis mengolah data sesuai dengan konsep yang dibuat atau gambaran pengolahan data sebagai berikut:



Gambar 1: Rencana Tahapan Penelitian



Gambar 2 : Tahapan Penelitian atau Analisis Pengolahan Data Penelitian

## Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi semangat belajar siswa melalui aplikasi virtual digital dengan DENGAN menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo Desa Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021.

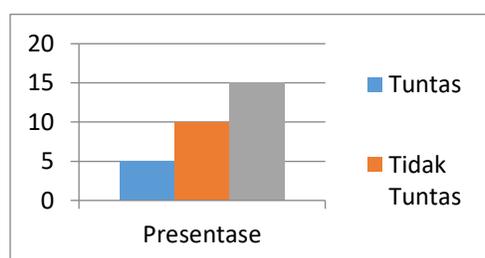
### Pra-Siklus

Berdasarkan wawancara dan observasi, permasalahan yang terjadi di dalam kelas luring dan daring tersebut diantaranya adalah guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran dan belum menggunakan metode yang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran dan cenderung siswa pasif dalam proses pembelajaran. Hal di atas menyebabkan motivasi semangat belajar siswa kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, maka perlu diadakan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan di atas. Berikut ini adalah data hasil dan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo Karanganyar sebelum dilakukan tindakan (Pra Siklus). Adapun rincian pada hasil pra siklus dari segi jumlah dan persentase adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa**

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-Rata Nilai Siswa
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
5	10	33,3%	66,7%	48,3

Dari tabel 1 untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut ini :



**Diagram 1 Presentase Ketuntasan Nilai KKM Siswa Pra Siklus**

Berdasarkan tabel 1 dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 5 siswa atau 33,3% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 10 siswa atau 66,7% belum tuntas atau belum mencapai KKM. Berdasarkan gambar diagram dapat diambil kesimpulan, dari 15 siswa, sebanyak 5 siswa atau 33,3 % sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 10 siswa atau 66,7% belum tuntas atau nilainya dibawah rata-rata nilai KKM. Rata-rata nilai siswa sebesar 48,3. Untuk mengukur keaktifan belajar pra siklus siswa, dibagikan angket kepada siswa. Adapun data perolehan skor angket siswa pra siklus sebagai berikut:

Tabel 2 Angket Keaktifan Siswa Pada Pra Siklus

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-Rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
6	9	40%	60%	73,53

Untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut ini :

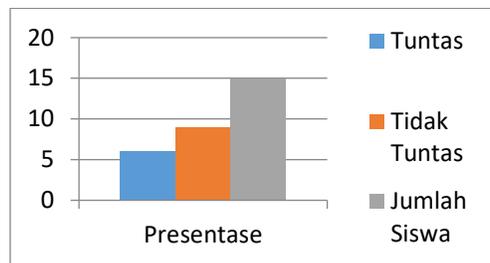


Diagram 2 Prasentase Keaktifan Siswa dalam Mengerjakan Angket dan Tes Pra Siklus

Berdasarkan table dan grafik di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 6 siswa atau 40% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 9 siswa atau 60% belum tuntas nilai KKM Rata-rata nilai kelas sebesar 73.53. Dari hasil rekapitulasi tes dan angket pada siswa dapat diketahui bahwa hasil dan keaktifan belajar siswa SD Negeri 01 Jatipurwo Karanganyar belum meningkat.

### Siklus I

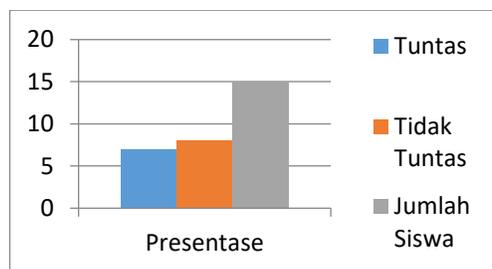
Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku SubTema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 model atau metode pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada siklus I guru menggunakan aplikasi virtual digital sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran daring. Guru juga menggunakan buku paket sebagai sumber belajar yang ditampilkan melalui aplikasi *Power Point*. Pada kegiatan observasi pelaksanaan siklus I diperlihatkan guru mulai menggunakan aplikasi pembelajaran daring berbasis *virtual digital* seperti untuk aplikasi bertatapmuka dan pemberian dan penjelasan materi guru menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan untuk pembuatan materi yang akan dijelaskan atau dipresentasikan terhadap siswa guru menggunakan aplikasi *PowerPoint* yang disetting atau dibuat (*power point* interaktif) semenarik mungkin agar siswa dapat memahami materi lebih mudah. Selanjutnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran guru menggunakan aplikasi *Quizizz* dan dalam penerapannya guru sudah menjalankan perannya berupa pada saat siswa mengerjakan soal guru memberikan semangat kepada siswa dan pada saat pergantian peringkat guru juga memberikan semangat kepada semua siswa. Diakhir pembelajaran guru mulai memberikan riwerd berupa ucapan selamat kepada siswa yang memperoleh peringkat teratas dan juga guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum memenuhi KKM dan semua siswa yang mendapat peringkat empat samapai terakhir berupa kata "jangan menyerah, terus berusaha untuk mendapatkan nilai tertinggi dan peringkat pertama".

Pada akhir pertemuan siklus I, guru mengecek hasil score soal evaluasi berbasis aplikasi *quizizz* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *quizizz* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Adapun rincian pada hasil siklus I dari segi jumlah dan persentase adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-Rata Nilai Siswa
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	61,1
7	8	46,6%	53,4%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa sebanyak 7 siswa atau 46,6% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 8 siswa atau 53,4% belum tuntas atau belum mencapai KKM. Rata-rata nilai siswa sebesar 61,9 untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram berikut ini :



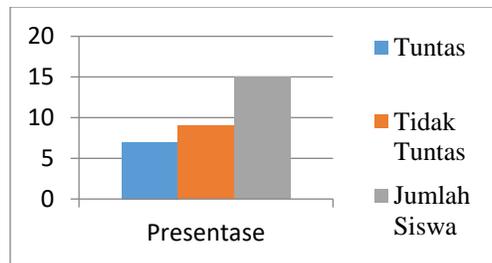
**Diagram 3 Presentase Ketuntasan Nilai KKM Siswa Siklus I**

Berdasarkan diagram di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 7 siswa atau 46,6% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 8 siswa atau 53,4% belum tuntas nilai KKM. Rata-rata nilai kelas sebesar 61,9.

**Tabel 4 Angket Keaktifan Siswa Pada Siklus I**

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-Rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	74,5
7	8	46,6%	53,4%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 7 siswa atau 46,6% sudah tuntas atau mencapai indikator keaktifan. Sebanyak 8 siswa atau 53,4% belum tuntas atau belum mencapai indikator keaktifan. Rata-rata skor kelas sebesar 74,5. Untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut ini :



**Diagram 4 Prasentase Keaktifan Siswa dalam Mengerjakan Angket dan Tes Siklus I**

Berdasarkan diagram di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 7 siswa atau 46,6% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 8 siswa atau 53,4% belum tuntas nilai KKM Rata-rata nilai kelas sebesar 74,5. Dari hasil rekapitulasi angket dapat diketahui bahwa siswa belum aktif atau masih pasif dalam halnya motivasi semangat belajar pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku SubTema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV ataupun dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis pembelajaran daring secara virtual digital. Hal itu dapat di lihat dari rendahnya hasil angket keaktifan siswa karena siswa yang tuntas belum mencapai presentasi 75% dan yang dilihat peneliti secara langsung di lapangan.

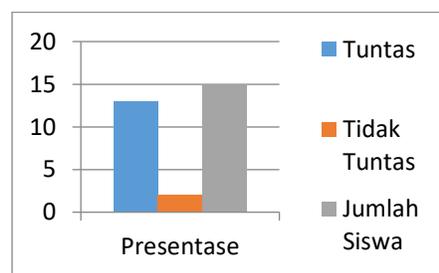
### **Siklus 2**

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku SubTema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 2 model atau metode pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada siklus I guru menggunakan aplikasi virtual digital sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran daring. Guru juga menggunakan buku paket sebagai sumber belajar yang ditampilkan melalui aplikasi *Power Point*. Pada kegiatan observasi pelaksanaan siklus I diperlihatkan guru mulai menggunakan aplikasi pembelajaran daring berbasis *virtual digital* seperti untuk aplikasi bertatapmuka dan pemberian dan penjelasan materi guru menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan untuk pembuatan materi yang akan dijelaskan atau dipresentasikan terhadap siswa guru menggunakan aplikasi *PowerPoint* dan pemutaran Video motivasi dan video pembelajaran dari aplikasi YouTube yang disetting atau dibuat (*power point* dan video interaktif) semenarik mungkin agar siswa dapat memahami materi lebih mudah. Selanjutnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran guru menggunakan aplikasi *Quizizz* dan dalam penerapannya guru sudah menjalankan perannya berupa pada saat siswa mengerjakan soal guru memberikan semangat kepada siswa dan pada saat pergantian peringkat guru juga memberikan semangat kepada semua siswa. Diakhir pembelajaran guru mulai memberikan riwerd berupa ucapan selamat kepada siswa yang memperoleh peringkat teratas dan juga guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum memenuhi KKM dan semua siswa yang mendapat peringkat empat samapai terakhir berupa kata “jangan menyerah, terus berusaha untuk mendapatkan nilai tertinggi dan peringkat pertama”.

**Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-Rata Nilai Siswa
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
13	2	86,7%	13,3%	78,6

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa sebanyak 13 siswa atau 86,7% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 2 siswa atau 13,3% belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM. Rata-rata nilai siswa sebesar 78,6 untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram berikut ini :

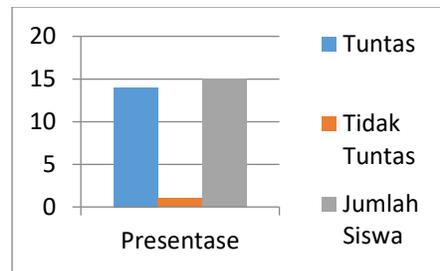
**Diagram 5 Prasantase Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Berdasarkan diagram di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 13 siswa atau 86,7% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 2 siswa atau 13,3% belum tuntas nilai KKM Rata-rata nilai kelas sebesar 78,6.

**Tabel 6 Angket Keaktifan Siswa Pada Siklus II**

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-Rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
14	1	92,3%	6,7%	85,5

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 14 siswa atau 93,3% sudah tuntas atau mencapai indikator keaktifan. Sebanyak 1 siswa atau 6,7% belum tuntas atau belum mencapai indikator keaktifan. Rata-rata skor kelas sebesar 85,5. untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut ini :



**Diagram 6 Prasentase Keaktifan Siswa dalam Mengerjakan Angket dan Tes Siklus I**

Berdasarkan diagram di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, dari 15 siswa, sebanyak 14 siswa atau 93,3% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 1 siswa atau 6,7% belum tuntas nilai KKM. Sebanyak 0 siswa. Rata-rata nilai kelas sebesar 85,5. Dari hasil rekapitulasi angket dapat diketahui bahwa siswa sudah aktif dalam halnya motivasi semangat belajar pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku SubTema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 2 Kelas IV ataupun dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis pembelajaran daring secara virtual digital. Hal itu dapat di lihat dari peningkatan hasil angket keaktifan siswa karena siswa yang tuntas sudah mencapai lebih dari presentasi 75% atau sebanyak 93,3 % dan yang dilihat peneliti secara langsung di lapangan sehingga semangat motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan secara besar.

### Perbandingan

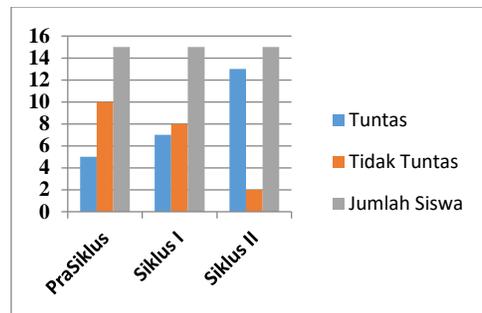
Berdasarkan hasil tes dan angket yang dilakukan pada siklus I dan II, maka dapat diketahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 7. Data Hasil Belajar Siswa pada PraSiklus, Siklus I, Siklus II**

	PS		S I		S II	
Rata-Rata Kelas	48,3		61,9		78,6	
Ketuntasan	T	TT	T	TT	T	TT
	5	10	7	8	13	2
Presentase	T	TT	T	TT	T	TT
	33,3%	66,7%	46,6%	53,4%	86,7%	13,3%

**Keterangan PS: PraSiklus, S I: Siklus I, S II: Siklus II, T: Tuntas, TT: Tidak Tuntas.**

Data hasil belajar siswa dalam tabel jika disajikan dalam diagram adalah sebagai berikut:



**Diagram 7 Presentase Ketuntasan Nilai KKM Siswa PraSiklus, Siklus I dan Siklus II**

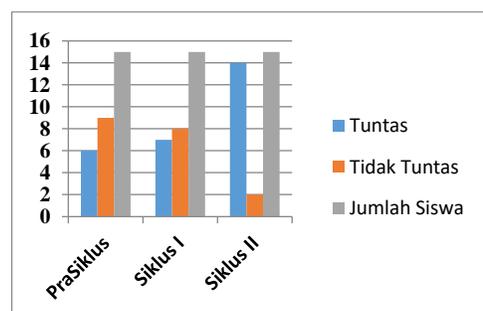
Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada pra siklus yang belum dikenai tindakan, dengan siklus I dan siklus II yang telah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 48,3 pada siklus I mencapai 61,9 sedangkan pada siklus II mencapai 78,6. Persentase ketuntasan siswa yang sudah mencapai KKM dari seluruh siswa juga mengalami kenaikan. Pada pra siklus 33,3%, pada siklus I mencapai 46,6%, sedangkan pada siklus II mencapai 86,7%. Pada siklus II persentase ketuntasan siswa sudah atau **TELAH** mencapai KKM lebih dari 75% atau sudah mencapai 86,7%.

**Tabel 8 Angket Keaktifan Siswa Pada PraSiklus, Siklus I, dan Siklus II**

	PS		S I		S II	
Rata-Rata Kelas	73,5		74,5		85,5	
Ketuntasan	T	TT	T	TT	T	TT
	6	9	7	8	14	1
Presentase	T	TT	T	TT	T	TT
	40%	60%	46,6%	53,4%	93,3%	6,7%

Keterangan PS: PraSiklus, S I: Siklus I, S II: Siklus II, T: Tuntas, TT: Tidak Tuntas.

Data hasil angket dan tes yang diberikan kepada siswa dalam tabel jika disajikan dalam diagram adalah sebagai berikut:



**Diagram 7 Presentase Angket dan Tes Siswa PraSiklus, Siklus I dan Siklus II**

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada pra siklus yang belum dikenai tindakan, dengan siklus I dan siklus II yang telah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 73,5 pada siklus I mencapai 74,5 sedangkan pada siklus I mencapai 85,5 . Persentase ketuntasan siswa yang sudah mencapai KKM dari seluruh siswa juga mengalami kenaikan. Pada pra siklus 40%, pada siklus I mencapai 46.6%, sedangkan pada siklus I mencapai 93.3%. Pada siklus II persentase ketuntasan siswa sudah atau **TELAH** mencapai KKM lebih dari 75% atau sudah mencapai 93,3%. Zhao dan Mei, Ju, dan Adam, (Dwi Yulianto Nugroho dkk, 2019: 3) menemukan bahwa Quizziz berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kerja kelompok. Henry (Bekti Mulatsih, 2020: 19) mengemukakan salah satu dampak positif penggunaan game adalah game menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika. Purba (Sri Mulyati ddk, 2020: 66) berpendapat bahwa Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Sehingga sesuai dengan pendapat ahli diatas bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran daring virtual digital dengan menggu aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi semangat belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo.

## Simpulan

Terlihat dari pengolahan data dari kegiatan evaluasis pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*, nilai rata-rata kelas pada pra siklus 48,3 pada siklus I mencapai 61,9 sedangkan pada siklus I mencapai 78,6. Persentase ketuntasan siswa yang sudah mencapai KKM dari seluruh siswa juga mengalami kenaikan. Pada pra siklus 33.3%, pada siklus I mencapai 46.6%, sedangkan pada siklus II mencapai 86.7% dan terlihat juga pada tes dan angket keaktifan siswa sebagai berikut . Nilai ratarata kelas pada pra siklus 73,5 pada siklus I mencapai 74,5 sedangkan pada siklus I mencapai 85,5 . Persentase ketuntasan siswa yang sudah mencapai KKM dari seluruh siswa juga mengalami kenaikan. Pada pra siklus 40%, pada siklus I mencapai 46.6%, sedangkan pada siklus I mencapai 93.3%. Dari data-data tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa di SD Negeri 01 Jatipurwo kecamatan Jatipuro kabupaten Karanganyar menyatakan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis daring dengan prantara aplikasi *quizizz* secara virtual digital dapat meningkatkan motivasi semangat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo kecamatan Jatipuro kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021.

Sesuai dengan simpulan dan dampak hasil penelitian, serta dalam rangka ikut menyubangkan pemikiran dalam meningkatkan proses pembelajaran, peningkatan kemampuan guru, peningkatan perubahan perilaku guru, dan pemberitahuan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap siswa, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Sebagai seorang siswa hendaknya lebih aktif dan tekun dalam belajar, salah satunya dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan soal-soal pada kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis daring dengan prantara aplikasi *quizizz* secara virtual digita karena dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa.
2. Guru sebagiknya menciptakan suasana kelas baik virtual atau daring maupun luring yang menyenangkan akan membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran dan kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis daring dengan prantara aplikasi *quizizz* secara virtual digita

dapat dipakai sebagai salah satu alternatif aplikasi yang membantu meningkatkan semangat motivasi belajar siswa.

## Daftar Rujukan

1. Alteza, Muniya. 2005. *Penerapan Model Pembelajaran Virtual Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Aripin, Ipin. 2018. *Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi*. Universitas Majalengka: Jurnal Bio Education, 3 No. 1 th 2018, Hal 01-09.
3. Cahyani, Adhetya dkk.2020. *Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid- 19*. IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam, Vol 3 No. 01 Th 2020, 118-134.
4. Ibrahim. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Penelitian Berserta Contoh Proposal Kualitatif*. Pontianak: All Right Reserved.
5. Ismail, 2011, *Penelitian Pendidika*. Sukoharjo: Univet Bantara Press.
6. Mulatsih, Bekti, 2020. *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi COVID-19*. Jurnal Karya Ilmiah Guru: Vol. 5, No. 1 Th 2020, 14-27.
7. Mulyati, Sri dkk, 2020. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP Negeri Bojonegara*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 03 No. 01 Th 2020 (64-73).
8. Nugroho, Dwi Yulianto dkk, 2019. *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandarlampung*. Universitas Pelita Harapan: Vol 2 Th 2019 : 1-9.
9. Oktiani, Ifni.2017. *Kreativitas Guru dalam Motivasi Belajar Peserta Didik*. Brebes: Jurnal Kependidikan, Vol . 5 N o . 2 th 2017.