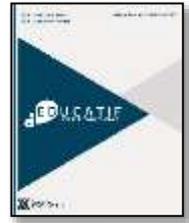




Contents lists available at [Kreatif](#)

## Educatif : Journal of Education Research

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



# Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Quizizz

Kinayung Dyah Kusuma Arini\*, Suharso

SD Negeri 3 Palar

[kinayungarin57@gmail.com](mailto:kinayungarin57@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

*Kata Kunci :*

motivasi

hasil belajar

Quizizz

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 3 Palar, yang berjumlah 18 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian sebagai berikut: motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari Pra siklus ke siklus 1 sebesar 20,37 % dan siklus I ke siklus II sebesar 17,59%, yaitu dari 60,18 % pada siklus I meningkat menjadi 77,77 % pada siklus II, dan berada pada kategori tinggi. Pada data hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan mengalami peningkatan persentase, dari 55,55% pada Pra siklus, menjadi 72,22% pada siklus I, dan menjadi 94% pada siklus II. Walaupun masih terdapat 1 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dengan kategori baik dan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan telah mencapai indikator pencapaian ketuntasan 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, melalui media *quizizz* mampu meningkatkan kemampuan motivasi dan hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Negeri 3 Palar.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada bidang ilmu pengetahuan semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam mengaplikasikan teknologi dalam proses belajar agar lebih efektif. Hal tersebut menuntut agar pendidik mampu menggunakan teknologi dan media guna menunjang proses pembelajaran abad 21. Di masa perkembangan teknologi terutama pada era revolusi industri 4.0 diharapkan dapat menjadi solusi. Memasuki abad 21 saat ini dunia telah mulai memasuki era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 yang ada saat ini lebih mengutamakan suatu perkembangan dan kemajuan teknologi dalam suatu penerapan.

Abad ke-21 membentuk paradigma baru di tengah-tengah masyarakat yang lebih dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks. Dunia pendidikan Indonesia saat ini dianggap belum dapat mencapai titik keberhasilan yang diharapkan bersama. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan rumit sehingga solusi yang dilakukan untuk keluar dari permasalahan tersebut tidaklah mudah. (Sulfasyah, & Arifin, (2016).

Keberhasilan adalah hal utama yang diupayakan oleh setiap guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Merupakan kepuasan tersendiri jika guru dapat memberikan atau menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan waktu yang sedikit serta media yang sederhana dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Kegiatan pembelajaran memerlukan motivasi belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan pemahan konsep, penguasaan materi dan saat dilakukannya evaluasi pada akhir pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang sangat signifikan. Banyak komponen yang mendukung dalam keberhasilan proses belajar mengajar, di antaranya adalah guru, siswa, metode, dan media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar sering kita jumpai adanya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya minat siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung. Dengan kemampuan berfikir yang dimiliki seorang siswa tentunya dibutuhkan perhatian dan motivasi dari guru serta lingkungan sekitar, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, agar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara baik.

Agar pembelajaran dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka guru perlu meningkatkan media belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan online (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, survei, game, maupun diskusi lainnya. Guru perlu meningkatkan minat belajar siswa karena apabila siswa kurang berminat dalam mengerjakan tugas-tugas, maka pembelajaran yang dihasilkan kurang optimal. Sehubungan dengan itu guru harus menerapkan berbagai macam pendekatan, strategi, metode, serta media yang akan digunakan untuk tercapainya suatu pembelajaran.

Pada hasil evaluasi terutama muatan pembelajaran IPA, dari 10 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (nilai 70) hanya 10 siswa, atau 55,55% sedangkan 8 siswa atau 44,44% belum mencapai KKM. Agar meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat melalui penerapan media pembelajaran daring yang menarik dan mudah di akses smartphone. Siswa yang memiliki smartphone belum banyak yang tahu tentang media belajar melalui game edukasi yang menarik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang menarik dengan tampilan berwarna disertai musik adalah *quizizz*.

*Quizizz* dapat memberikan soal-soal yang melatih kemampuan pemecahan masalah untuk pembelajaran matematika yang menyenangkan yang dapat dimainkan di smartphone masing-masing siswa agar semua berpartisipasi saling terdorong bersaing untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk mengerjakan kuis. Sehingga mampu memperoleh hasil kuis

yang tinggi dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Purba, 2019). *Quizizz* juga memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran mengerjakan kuis secara mandiri. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika siswa, maka peneliti akan meneliti “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Media *Quizizz* Siswa Kelas V SD Negeri 3 Palar Tahun Pelajaran 2021/2022”.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tempat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian adalah SD Negeri 3 Palar. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar yang beralamat di dukuh Daleman, Kelurahan Palar, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten. Penelitian dilakukan pada 21 Februari - 19 Maret. Pengambilan data Siklus 1 dilakukan pada Selasa, 1 Maret 2022. Pengambilan data untuk siklus 2 dilakukan pada Senin, 7 Maret 2022. Siswa penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 3 Palar tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 18 siswa. Karena siswa kelas V ini memiliki motivasi belajar pada tema khususnya muatan pelajaran IPA yang rendah dan hasil belajar yang kurang memuaskan, terlihat pada nilai siswa kelas V hanya mencapai < 65. Menurut Hopkins dalam Masnur Muchlis (2009 : 8) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (a) angket (b) observasi (c) tes (d) dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan pedoman observasi kegiatan pembelajaran dengan tujuan memperoleh data tentang proses penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Tes dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis objektif berbentuk pilihan ganda. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian Dokumentasi ini berupa foto kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi *Quizizz*. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai tanggapan terhadap penerapan media aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPA. Subjek yang akan di wawancarai ialah siswa kelas V. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi sebagai pengambilan data siswa seperti daftar nama dan foto proses penelitian. Teknik tes untuk pengumpulan data hasil belajar IPA yang dibuat pilihan ganda yang HOTS melalui *quizizz*. Teknik observasi dengan mengamati aktivitas yang dilakukan guru yaitu mengamati seluruh kegiatan guru didalam proses pembelajaran mulai dari kegiatan awal sampai akhir dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor dan di jumlahkan nilainya untuk mengetahui kategori kinerja guru dan untuk mengamati siswa dalam proses kemampuan pemecahan masalah matematika. Teknik angket jenis tertutup menggunakan bentuk check list (daftar cocok) memberikan tanda cocok (√) dengan skala pengukuran likert yang terdiri atas pernyataan-pernyataan positif dan negatif

dengan jawaban yang di skor sesuai pemilihan kategori. Pedoman penilaian sebagai pengambilan data motivasi yang memiliki enam indikator, yaitu: (1) Tekun menghadapi tugas, (2) Ulet menghadapi kesulitan, (3) Lebih senang bekerja mandiri (4) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (5) Dapat mempertahankan pendapatnya, (6) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan teknik persentase yaitu untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa sesuai KKM dan deskriptif kualitatif sesuai hasil yang di peroleh. Validasi data menggunakan triangulasi sumber data yang membandingkan hasil tes dengan hasil observasi mengenai kemampuan pemecahan masalah dan hasil kegiatan pembelajaran. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya dan telah mencapai kategori tinggi yaitu sebanyak 94% siswa memperoleh  $\geq 70$  diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 17 siswa dari 18 siswa, kelas V mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai  $\geq 70$ .

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melakukan penyusunan perencanaan sebagai berikut. Perangkat pembelajaran yang meliputi komponen-komponen yaitu silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilaksanakan secara luring meliputi langkah-langkah pembelajaran, materi pembelajaran, kisi-kisi, rubrik penilaian, penilaian sikap di google form dan menyiapkan alat evaluasi aplikasi *quizizz* berupa tes pilihan ganda. Serta menyiapkan lembar observasi dan pedoman lembar kemampuan pemecahan masalah siswa. Pada pelaksanaannya masing-masing siklus dilakukan selama 2 jam pelajaran di kelas V SD Negeri Begajah 01 Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2021/2022. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam mapel IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan di dalam kelas dan hasil angket yang langsung diberikan dan diisikan oleh siswa. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, terbukti dengan adanya peningkatan nilai hasil evaluasi belajar siswa.

Sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz*, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajar siswa, dan sesekali menggunakan metode observasi, akan tetapi motivasi belajar siswa rendah. Setelah penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan mupel IPA, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari Pra siklus ke siklus 1 sebesar 20,37 % dan siklus I ke siklus II sebesar 17,59%, yaitu dari 60,18 % pada siklus I meningkat menjadi 77,77 % pada siklus II, dan berada pada kategori tinggi.

**Tabel 1.** Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I dengan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Motivasi Pra siklus	Motivasi Siklus I	Motivasi Siklus II
1.	Tekun menghadapi tugas	38,88%	66,66%	83,33%
2.	Ulet menghadapi kesulitan	(rendah)	(sedang)	(tinggi)
3.	Lebih senang bekerja mandiri.	44,44%	55,55%	72,22%
4.	Cepat bosan pada tugas-tugas Yangrutin	(rendah)	(sedang)	(tinggi)

5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	38,88%	61,11%	72,22%
6.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	(rendah)	(sedang)	(tinggi)
	<b>Rata-rata</b>	38,88%	61,11%	77,77%

Pada data hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yang terlihat dari meningkatnya ketuntasan kelas, yaitu dari 44,44% meningkat menjadi 94%. Walaupun masih terdapat satu siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, tetapi 94 % atau 17 siswa di kelas V ini telah mendapat nilai di atas KKM dengan kategori baik dan sangat baik. satu siswa yang belum tuntas tersebut dikarenakan lemahnya daya serap siswa dan susahya mengfokuskan pemikiran terhadap mata pelajaran yang disampaikan.

**Tabel 2.** Perbandingan Hasil Evaluasi Siklus I dengan Hasil Evaluasi Siklus II

Kategori	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml. Siswa	%	Jml. Siswa	%	Jml. Siswa	%
1. Kurang sekali	< 45	3	17%	1	6%	0	0%
2. Kurang	45 – 60	7	39%	4	22%	1	6%
3. Cukup	61 – 70	4	22%	4	22%	2	11%
4. Baik	71 – 85	4	22%	8	44%	12	66%
5. Sangat baik	86 – 100	0	0%	1	6%	3	17%

Berdasarkan refleksi pada siklus I diketahui bahwa masih terdapat kelemahan dan kekurangan sesuai penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kekurangan tersebut antara lain siswa masih kesulitan membaca teks yang terlalu kecil, Masih sedikit siswa yang berani dalam mengemukakan pendapat ketika melakukan diskusi di sela-sela guru menerangkan menggunakan Powerpoint, Antar siswa dalam kelas masih kurang aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan pada Powerpoint, Masih terdapat indikator motivasi belajar yang kurang mengalami perubahan secara signifikan, yaitu pada senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal Penggunaan aplikasi *Quizizz* masih terdapat siswa yang kurang fokus, Dalam melaksanakan praktek pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*,

Kekurangan yang masih ada pada siklus I kemudian diperbaiki dengan perencanaan yang lebih matang pada siklus II, seperti memberikan icebreaking di sela sela Powerpoint agar siswa tertarik dan dapat fokus kembali, Guru dapat memperbesar layar Powerpoint agar anak bisa membaca dengan jelas, Membimbing siswa agar tercipta suasana diskusi yang melibatkan semua siswa, Guru memberikan pancingan berupa pemberian pertanyaan agar siswa dapat saling berkomunikasi dan aktif, Memaksimalkan penggunaan gambar dalam media Powerpoint, sehingga siswa menjadi senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dibuat semenarik mungkin dan diberikan gambar-gambar untuk memperjelas dan dibuat *tournament* atau *game* bersaing antar teman.

Adanya peningkatan pada siklus ke II ini, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui

Media *Quizizz* Siswa Kelas V SD Negeri 3 Palar Tahun Pelajaran 2021/2022” dikatakan berhasil. Penelitian ini berakhir pada siklus kedua karena motivasi belajar siswa telah mencapai kriteria keberhasilan seperti yang telah ditetapkan dan telah mencapai ketuntasan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) Melalui media *quizizz* mampu meningkatkan motivasi siswa kelas V SD Negeri 3 Palar Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2021/2022. 2) Melalui media *quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Palar Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2021/2022. Peningkatan kemampuan motivasi belajar IPA siswa sudah mencapai indikator pencapaian 80%, ini dapat dilihat dari hasil persentase perbaikan pembelajaran dari prasiklus 40%, siklus I 60% dan siklus II 78%, sedangkan hasil belajar IPA sudah mencapai indikator pencapaian 80%, untuk persentase ketuntasan dari prasiklus 44%, siklus I 72 % dan siklus II 94%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang berbunyi “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Media *Quizizz* Siswa Kelas V SD Negeri 3 Palar Tahun Pelajaran 2021/2022” terbukti kebenarannya.

## Daftar Rujukan

- Abi Mustofa Hamid, dkk, 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Agus Herry Susanto, 2015. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif*. Yogyakarta: VC. Budi Utama.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Teknik Analisis Data*. Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Hariyanto, Suyono. 2016. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husein Hamdan, 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatama Publishing.
- Orhan Derya G. 2019. *Comparing Success and Engagement In Gamified Learning Experiences Via Kahoot And Quizizz*. Jurnal Internasional Turkey. 15-29.
- Pamungkas Sigit. 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz*. Jurnal Pendidikan Vol.32 No. 2. 57-68.
- Puspoko Heckie. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz*. Jurnal Mitra Pendidikan Vol. 4 No. 5. 231-240.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2008. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.