
Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Penerapan Media Pembelajaran Digital (Quizizz) di SDN 4 Sokong

INFO PENULIS

Dini Sapitri
STKIP Hamzar Lombok Utara
dinisapitri02@gmail.com

Muhammad Muhajirin
STKIP Hamzar Lombok Utara

Lalu Habiburrahman
STKIP Hamzar Lombok Utara

INFO ARTIKEL

ISSN: 2963-8933
Vol. 2, No. 3, Oktober 2023
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

© 2023 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Sapitri, D., Muhajirin, M., & Habiburrahman, L. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Penerapan Media Pembelajaran Digital (Quizizz) di SDN 4 Sokong. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 2(3), 355-359.

Abstrak

Peningkatan motivasi belajar siswa kelas 4 melalui penerpan media pembelajaran digital (Quizizz) di SDN 4 Sokong Tahun Pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan tahapan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 4 Sokong yang berjumlah 15 siswa 10 laki-laki dan 5 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV melalui penerapan media pembelajaran berbasis digital (Quizizz) di sekolah dasar negeri 4 sokong tahun pelajaran 2022/2023. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media digital quizizz dapat meningkatkan motovasi belajar siswa kelas 4 SDN 4 sokong tahun pelajaran 2022/2023 dilihat dari fokus dan semangat semua siswa yang hampir memiliki peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan Siklus II. Pada kondisi pra siklus presentase motivasi belajar siswa sebesar 45,00%, pada siklus I pada pertemuan I mengalami peningkatan 53,00%, pada pertemuan II mengalami sedikit peningkatan yaitu 62,00%, sedangkan pada siklus II pada pertemuan Ke I presentasenya mencapai 74,00% dan pada pertemuan Ke II mencapai 84,00%. sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Media digital, Quizizz, Motivasi belajar siswa.

Abstract

Increasing the learning motivation of grade 4 students through the application of digital learning media (Quizizz) at SDN 4 Sokong in the 2022/2023 academic year. The type of research used is classroom action research with 2 cycles. The subjects of this study were 4th grade students of SDN 4 Sokong, totaling 15 students, 10 boys and 5 girls. This study aims to determine how to increase the learning motivation of fourth grade students through the application of digital-based learning media (Quizizz) at public elementary school 4 sokong in the 2022/2023 lesson year. From the results of this study it can be concluded that digital media quizizz can increase the learning motivation of 4th grade students of SDN 4 sokong in the 2022/2023 school year seen from the focus and enthusiasm of all students who almost have an increase. The results showed that in cycle I and cycle II. In pre-cycle conditions, the percentage of student learning motivation was 45.00%, in cycle I at meeting I experienced an increase of 53.00%, at meeting II experienced a slight increase of 62.00%, while in cycle II at meeting I the percentage reached 74.00% and at meeting II it reached 84.00%. so it can be concluded that using Quizizz application media can increase student learning motivation.

Keywords: Digital media, Quizizz, Student learning motivation.

A. Pendahuluan

Setiap pengalaman yang diperoleh dari dunia Pendidikan baik dirumah maupun disekolah seseorang pasti mengalami proses dalam mencapai sesuatu terutama tingkat motivasi yang berbeda. Dengan demikian meningkatkan motivasi belajar harus tetap ditekankan baik untuk diri sendiri maupun orang lain terutama bagi seorang pendidik untuk mencapai tingkat keberhasilan dalam menciptakan generasi yang unggul dan menjadi motivator bagi dunia. Dimiyati dan Mudijono dalam Roberta Uron Hurit belajar merupakan suatu kegiatan yang internal dan kompleks sedangkan yang berada dalam kegiatan tersebut seperti unsur efektif yang berkaitan dengan prilaku, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian sikap sosial. Selain itu Menurut UUSPN Nomor 20 tahun 2003, pembelajaran merupakan kegiatan timbal balik antara pendidik dengan siswa (Roberta, 2021).

Perkembangan teknologi pada zaman 4.0 menuju zaman revolusi 5.0 semakin berkembang bahkan sudah menjadi kebutuhan hidup setiap individu maupun kelompok terutama dalam dunia pendidikan sudah tidak menjadi sesuatu yang asing lagi melainkan sebuah wahana dan alat dalam proses pembelajaran. Hoyles & Lagrange dalam Susilahudin Putrawangsa dan Uswatun Hasanah mengatakan bahwa digitalisasi merupakan hal yang paling berpengaruh pada sistim pendidikan dunia pada saat ini (Susilahudin, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian bahwa dalam pembelajaran perlu menggunakan media salah satunya media teknologi digital quiziz media ini berbentuk game online. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang memfasilitasi aktivitas multipemain di ruang kelas. Itu juga membuat kelas latihan lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz adalah aplikasi game multipemain (Safitri, 2023)

Berdasarkan temuan observasi awal yang dilakukan selama proses pembelajaran, siswa kelas IV SD Negeri 4 Sokong dengan jumlah 15 siswa, 5 perempuan dan 10 laki-laki, sebagian Siswa kurang termotivasi untuk belajar, dan yang lainnya tampak sering mengantuk, kurang memperhatikan penjelasan guru pada waktu pembelajaran berlangsung sehingga kurangnya pemahaman terhadap materi, kurang aktif dalam belajar, adapun beberapa siswa yang mengabaikan tugas sekolah atau tugas-tugas mereka (PR), hal tersebutlah yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa sehingga membutuhkan media pendukung dalam belajar, dan pada saat ini ada 2 orang guru yang baru menerapkan media digital dalam proses belajar guru kelas 6 dan guru agama islam. hal itu terjadi dikarenakan media digital masih kurang (Observasi, 15 Januari 2023).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan seorang guru yang sudah menerapkan media digital dalam kegiatan proses belajar mengajar menjelaskan hal itu sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa karena ini merupakan hal yang baru dilibatkan pada proses pembelajaran dengan demikian siswa sangat semangat untuk ingin terus mengikuti pembelajaran. Sehingga perlu adanya penerapan media digital disemua kelas Untuk meningkatkan motivasi siswa saat proses pembelajaran hal ini diperlukan karena masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dan terlihat bosan pada saat belajar. Sehingga dengan adanya penggunaan digitalisasi dalam proses pembelajaran siswa termotivasi kembali dari sebelumnya kurang bersemangat khususnya kelas 6 untuk saat ini, namun setelah

mengaplikasikan media digitalisasi siswa antusias seperti mengerjakan soal melalui beberapa aplikasi yang tersedia seperti aplikasi quizizz meskipun belum diterapkan secara keseluruhan dalam semua kelas dan masih ada sebagian besar anak yang belum begitu memahami sistem belajar menggunakan digital terutama siswa kelas IV.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas membahas prosedur dan hasil untuk meningkatkan standar pengajaran (Arikunto, 2013) Kemis dan Mc Taggart mengatakan penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan untuk memperbaiki diri sendiri yang dilaksanakan secara sistematis dan perencanaan (Mualimin, 2014). Penelitian ini akan dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Juli 2023 di kelas IV SD Negeri 4 Sokong. Sasaran subyek pada penelitian ini adalah seluruh siswa siswi kelas IV SD Negeri 4 Sokong tahun pelajaran 2022/2023, dengan jumlah subyek yang diteliti sebanyak 15 orang siswa 10 laki-laki dan 5 orang siswa perempuan.

Pengumpulan data merupakan tujuan utama penelitian, Sugiyono mengklaim bahwa prosedur pengumpulan data merupakan tahapan yang paling krusial dalam proses tersebut (Sugiono, 2020). Oleh karena itu untuk memperoleh data tentang penerapan media berbasis digitalisasi dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa, maka peneliti membutuhkan tehnik dalam pengumpulan data. pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas siswa, seperti yang dikatakan Anjani putri belawati pandangan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran dikelas (Anjani, 2019).

Penelitian tindakan kelas (PTK) diawali dengan melakukan obserpasi, wawancara dengan guru yang sudah menerapkan media digital tentang pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui dampak yang terjadi terhadap monitifasi belajar siswa. Model yang digunakan berbentuk siklus, siklus yang satu dan siklus lainnya namun setiap siklus tentunya memiliki rencana, tindakan, observasi dan refleksi.

C. Hasil dan Pembahasan

Siswa kelas IV SDN 4 Sokong masih memiliki tingkat motivasi belajar yang relatif rendah berdasarkan kegiatan pada siklus yang telah dilaksanakan seperti pada pra siklus. Hal tersebut bisa dilihat dari tingkat kefokusian yang kurang, ada beberapa siswa sering mengantuk, beberapa anak malas masuk sekolah, hingga pemahaman materi sangat kurang. Dalam hal ini salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan media quizizz. Aplikasi quizizz ini merupakan suatu aplikasi yang berbasis game jadi siswa tidak merasakan bahwa mereka sedang belajar namun hanya merasa dirinya bermain game online (Putrawangsa, 2018). Penggunaan aplikasi quizizz ini karena zaman saat ini adalah zaman serba teknologi apalagi didunia anak-anak hanya berfokus pada permainan game online saja. Quizizz adalah alat pendidikan berbasis game yang membuat pelajaran latihan lebih menarik dan menyenangkan dengan menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam grup atau ruang kelas (Jeduit, 2021; Pusparani, 2020).

Pada dasarnya motivasi pembelajaran merupakan suatu dorongan baik dari luar maupun dari dalam untuk bergerak melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga mendapatkan hasil yang ingin dicapai karena semakin besar motivasi pembelajaran siswa maka semakin besar pula keberhasilan yang akan dicapai (Maryam, 2016; Wardaya, 2022). Penggunaan dan penerapan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk lebih menginspirasi siswa. Hal ini dapat terlihat pada nilai diperoleh dalam pelaksanaan proses pembelajaran terakhir. Oleh karena itu seorang pendidik harus memilih media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran dan dalam menarik minat belajar siswa sehingga keinginan siswa dalam belajar tetap ada (Huda, 2022).

Temuan awal peneliti terhadap siswa kelas 4 pada kegiatan proses pembelajaran bahwa tingkat motivasi siswa sebanyak 45% pada prasiklus. Sehingga hal ini memerlukan perencanaan dan pengelolaan yang lebih baik untuk memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan termotivasinya siswa terhadap proses pembelajaran nantinya dapat

memperbaiki motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga perencanaan dan pengelolaan tersebut dapat menghasilkan hasil dan motivasi belajar yang lebih baik bagi siswa. Karena motivasi merupakan daya penggerak bagi suatu perusahaan yang didasarkan pada pengaruh terhadap perilaku seseorang sehingga terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu guna mencapai tujuan atau sasaran tertentu, maka motivasi mempunyai fungsi yang sangat vital dalam proses belajar mengajar (Zubairy, 2023).

Pada siklus I pertemuan 1 motivasi dalam belajar siswa dengan menggunakan aplikasi quizizz sudah mengalami peningkatan yang cukup baik. Siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media digital sehingga terdapat peningkatan yang sangat baik jika dibanding dari pertemuan satu yaitu sebesar 53%. Sedangkan Pada siklus I pertemuan 2 jumlah presentase sedikit mengalami perubahan dari siklus sebelumnya yaitu 62%. Peningkatan ini juga terjadi pada siklus 2. Pada siklus II pada pertemuan Ke I persentasenya mencapai 74,00% dan pada pertemuan Ke II mencapai 84,00%.

Dalam penelitian ini ada peningkatan yang terjadi pada setiap siklus yaitu pada siklus 1 sampai siklus 2 persentasenya mencapai 84% sehingga dapat diketahui bahwa pada sebelum siklus 2 peningkatan yang dialami cukup signifikan Hal ini disebabkan karena setiap penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran Siswa bersemangat dan terlibat dalam proses pendidikan bahkan ketika jam istirahat siswa tidak ingin keluar main. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Huda (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz sebagai kegiatan evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar dan pemahaman materi siswa.

Dengan demikian proses pembelajaran perlu adanya media pendukung dalam peningkatan motivasi maupun peningkatan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan media Siswa lebih mudah untuk mengerti apapun bentuk materi atau pembelajaran yang disampaikan dan diberikan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran pun merasa senang dan tidak cepat bosan ketika setiap melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan dan penerapan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk lebih menginspirasi siswa. Hal ini dapat terlihat pada nilai diperoleh dalam pelaksanaan proses pembelajaran terakhir. Oleh karena itu seorang pendidik harus memilih media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran dan dalam menarik minat belajar siswa sehingga keinginan siswa dalam belajar tetap ada (Astuti, 2022).

D. Kesimpulan

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media digital Quizizz dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar di kelas 4 SDN 4 Sokong Tahun 2022 / 2023, sesuai dengan temuan penelitian dan pembahasan. Memanfaatkan konten digital Quizizz untuk melaksanakan kegiatan proses pembelajaran adalah cara yang bagus untuk meningkatkan pembelajaran siswa, hal tersebut dikarenakan siswa belajar dengan hati yang terlihat ceria dan bahagia tanpa ada beban kemudian manfaat dari aplikasi quizizz tersebut dalam proses pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti aktif dalam mengerjakan tugas, adanya minat dalam mengikuti pembelajaran seperti dalam mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan kesulitan saat proses pembelajaran selain itu manfaat dari quizizz ini bisa dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran yang bisa digunakan dalam mode ujian, kelompok diskusi serta mode klasik yang berbentuk soal acak yang dapat digunakan pendidik saat mempraktekkan pembelajaran.

Temuan peneliti dapat dilihat dari peningkatan yang diperoleh setelah melakukan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2 Kemudian pada kondisi awal yaitu pra siklus siswa kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta yang berkaitan dengan penggunaan media digital sehingga presentase tingkat motivasi siswa pada pra siklus sebesar 43%. Motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 4 Dukung semakin meningkat dapat terlihat dari presentase pada tingkat siklus 1 pertemuan 1 bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media aplikasi quizizz untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mengalami peningkatan sebesar 53%. Kemudian pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dari pertemuan 1 ditunjukkan dengan angka 62% sedangkan Pada siklus II pertemuan 1 jumlah persentase sedikit mengalami perubahan dari siklus sebelumnya adalah sebesar 74% dan pada tingkat pertemuan siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 84%.

E. Referensi

- Anjani P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*, Yogyakarta: CV Budi Utama. [https://Books.Google.Co.Id/Books/About/ Penelitian_Tindakan_Kelas](https://books.google.co.id/books/about/penelitian_tindakan_kelas).
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 10 palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 2(1), 7-16.
- Huda, H. (2022). Pembelajaran melalui quizizz sebagai aplikasi evaluasi belajar di kelas VIII B untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA MTSN 4 Jombang tahun 2021. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Special Issue 2), 333-342.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5.
- Mualimin, M., & Cahyadi, R. A. H. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4 (2), 87.
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0: Kajian dari perspektif pembelajaran matematika. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.
- Roberta H. U. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia.
- Safitri, A., Dama, L., & Ahmad, J. (2023). Pengembangan Instrumen Evaluasi Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Lingkungan Di SMA Negeri 2 Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 61-79.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wardaya, A. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Dengan Kemampuan Teknologi Digital Sebagai Variabel Mediasi," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2).