



Wiga Rahmayanti¹
 Indriyani²
 Ugi Nugraha³
 Urip Suliaty⁴

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN QUIZZIZ PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGENAI MAGNET DI KELAS V

Abstrak

Dalam penelitian ini membahas mengenai meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan quizziz pada pembelajaran IPAS mengenai magnet di kelas V. penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan penggunaan Quizziz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Quizziz, semangat belajar dan motivasi belajar serta aktivitas dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas mata Pelajaran IPAS meningkat hal itu dapat dilihat dari hasil perolehan angket pada siklus 1 dan siklus II.

Kata Kunci: Motivasi, Siswa, Quizziz

Abstract

This study discusses improving students' learning motivation using quizziz in science learning about magnets in grade V. This study was conducted with classroom action research. This study aims to describe the use of Quizziz in improving students' learning motivation. The results of the study indicate that by using Quizziz learning media, the enthusiasm for learning and learning motivation as well as the activities and abilities of students in completing science subject assignments increased. This can be seen from the results of the questionnaire in cycle 1 and cycle II.

Keywords: Motivation, Students, Quizziz

PENDAHULUAN

Motivasi Belajar adalah dorongan yang mendorong individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang berasal dari faktor internal maupun eksternal. Secara etimologis, kata "motivasi" berasal dari bahasa Latin "movere" yang berarti "bergerak," dan merujuk pada kekuatan yang ada dalam diri seseorang untuk bertindak dan mencapai tujuan tertentu (Nurica, V. S, 2023). Menurut Sardiman, 2018 Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, dan memberikan arah pada aktivitas belajar (Nirwana, H, 2022).

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal (Rahman, S, 2021). Salah satu yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi ataupun merancang sebuah pembelajaran dalam bentuk permainan. Salah satu permainan edukatif yang diyakini mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa adalah Quizziz.

Quizziz adalah sebuah aplikasi evaluasi pembelajaran yang berbentuk permainan quiz interaktif, dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan kompetitif. Quizziz memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang interaktif, seperti gambar, suara, dan animasi (Pusparani, H, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran quizziz ini

^{1,2,3,4}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

email: Wigarahmayanti123@gmail.com¹, indriyani@unja.ac.id², ugi.nugraha@unja.ac.id³, urip.suliaty@unja.ac.id⁴

merupakan upaya untuk mengakomodir gaya belajar peserta didik yang bervariasi melalui fitur yang tersedia pada platform quizizz ini. Fitur quiz pada platform quizizz ini tersedia beragam macamnya yaitu pilihan ganda, menjodohkan, seret dan lepas, respon matematika, penanda, susun silang, isian singkat, drop down, label gambar, grafik matematika, jawaban menggambar, esai, jawaban video, jawaban audio, survey dan juga slide (Candrasari, P., & Munandar, K. 2024). Sistem skoring yang ada dalam Quizziz memberikan hadiah kepada siswa jika mereka menjawab benar, hal ini membuat mereka semakin tertarik dan bersemangat untuk belajar karena ingin mendapatkan poin (Saputro, Y. D., & Lestari, M. 2022)

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, diketahui masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar IPAS, terutama pada materi yang dianggap kompleks seperti magnet. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu strategi tersebut adalah menggunakan aplikasi Quizziz, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Melalui tulisan ini bertujuan untuk Mendeskripsikan penggunaan Quizziz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

Tinjauan Literatur

1. Penelitian Gustanu, P., & Setiadi, G. (2023), dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri”. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian tersebut dilaksanakan pada kelas IV dengan sampel penelitian yaitu guru kelas IV Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quiz-Quizizz dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Aplikasi ini memiliki fitur game dan berbasis teknologi, yang cocok untuk implementasi Kurikulum Merdeka.
2. Penelitian oleh Dewanto, D., Daberty, S., & Handayani, O. (2023). Dengan judul penelitian “Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Asesmen Formatif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup. Teknik analisis data yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan penggunaan platform Quizizz dengan fitur paper mode mendapatkan respon yang sangat baik sebagai instrumen asesmen formatif dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Swasta Toan Hwa Tanjung pinang. Penerapan Quizizz Paper Mode dalam asesmen formatif dapat memberikan hasil dan umpan balik secara langsung, meningkatkan motivasi, minat, konsentrasi hingga hasil belajar. Selain itu juga, meningkatkan partisipatif peserta didik hingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Penelitian oleh Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar”. Penelitian ini termasuk Quasi Eksperimen dan bentuk studi Nonivalent Control Grou Design. Pada studi ini dilakukan pretest dan posttest. Sampel penelitian berjumlah 55 siswa yang terdiri dari IV A 26 siswa menjadi kelas kontrol dan IV B 29 siswa menjadi kelas eksperimen. Hasil penelitian mengatakan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan oleh guru di dalam kelasnya dengan tujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 062/IV Kota Jambi dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

LEMBAR KUISIONER MOTIVASI BELAJAR

Mata Pelajaran: IPAS

No	Pertanyaan	Jawaban					Jumlah	persentase
		STS	TS	R	S	SS		
1	Saya berusaha mengerjakan tugas IPA dengan tepat waktu					V	8	53%
2	Saya tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai				V		7	47%
3	Saya tertantang mengerjakan soal yang sulit			V			6	40%
4	Saya merasa tertantang ketika menyelesaikan soal IPAS dalam kuis					V	7	47%
5	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS				V		9	60%
6	Saya selalu merasa ingin tahu				V		9	60%
7	Saya berminat dalam mengikuti pembelajaran				V		8	53%
8	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan				V		9	60%
9	Saya tekun dalam belajar				V		8	53%
10	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka saya sadar untuk belajar lebih giat					V	10	67%
11	Jika guru memberikan pujian dalam menyelesaikan soal IPAS, saya menjadi lebih semangat dalam menyelesaikan soal lainnya				V		9	60%
12	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang menarik dan tidak membosankan					V	12	86%
13	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru menyelipkan permainan dalam pembelajaran				V		10	67%
14	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberi soal Latihan			V			10	67%
15	Saya suka suasana saat pembelajaran				V		9	60%

Berdasarkan hasil rubrik pengamatan yang diambil oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus 1 dapat di ketahui hasil sebagai berikut: yang pertama aspek pengamatan 1 yakni sikap yang baik pada saat proses pembelajaran IPAS tentang magnet ada sebanyak 8 siswa dengan persentase 53%, pada aspek pengamatan yang ke 2 yakni keaktifan peserta didik pada saat belajar di siklus 1 ada sebanyak 7 siswa dengan persentase 47%, pada aspek pengamatan yang ke 3 yakni ketertarikan siswa dengan materi pembelajaran pada siklus 1 terdapat 6 siswa dengan persentase 60%, pada aspek pengamatan ke 4 terdapat 7 siswa dengan persentase 47%, pada aspek pengamatan yang ke 5 terdapat 9 siswa dengan persentase 60%,

aspek pengamatan ke 6 terdapat 8 siswa dengan persentase 57%, aspek pengamatan yang ke 7 terdapat 9 siswa dengan persentase 60%, aspek pengamatan yang ke 8 terdapat 9 siswa dengan persentase 60%, aspek pengamatan ke 9 ada 8 siswa dengan persentase 57%, aspek pengamatan yang ke 9 ada 8 siswa dengan persentase 57%, aspek pengamatan yang ke 10 ada 10 siswa dengan persentase 67%, aspek pengamatan yang ke 11 ada 9 siswa dengan persentase 60%, aspek penilaian ke 12 ada 12 siswa dengan persentase 80%, aspek ke 13 ada 10 siswa dengan persentase 67%, aspek ke 14 ada 10 siswa dengan persentase 67%, dan aspek yang terakhir ada 9 siswa dengan persentase 60%.

Siklus II

LEMBAR KUISIONER MOTIVASI BELAJAR

Mata Pelajaran : IPAS

No	Pertanyaan	Jawaban					Jumlah	persentase
		STS	TS	R	S	SS		
1	Saya berusaha mengerjakan tugas IPA dengan tepat waktu					V	10	67%
2	Saya tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai				V		10	67%
3	Saya tertantang mengerjakan soal yang sulit			V			9	60%
4	Saya merasa tertantang ketika menyelesaikan soal IPAS dalam kuis					V	12	80%
5	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS				V		13	87%
6	Saya selalu merasa ingin tahu				V		11	73%
7	Saya berminat dalam mengikuti pembelajaran				V		12	80%
8	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan				V		12	80%
9	Saya tekun dalam belajar				V		10	57%
10	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka saya sadar untuk belajar lebih giat					V	10	67%
11	Jika guru memberikan pujian dalam menyelesaikan soal IPAS, saya menjadi lebih semangat dalam menyelesaikan soal lainnya				V		10	67%
12	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang menarik dan tidak membosankan					V	13	87%
13	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru menyelipkan permainan dalam pembelajaran				V		12	80%
14	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberi soal Latihan			V			8	53%

15	Saya suka suasana saat pembelajaran				V		13	87%
----	-------------------------------------	--	--	--	---	--	----	-----

Berdasarkan hasil rubrik pengamatan yang diambil oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus 2 dapat di ketahui hasil sebagai berikut: yang pertama aspek pengamatan 1 yakni sikap yang baik pada saat proses pembelajaran IPAS tentang magnet ada sebanyak 10 siswa dengan persentase 67%, pada aspek pengamatan yang ke 2 yakni keaktifan peserta didik pada saat belajar ada sebanyak 10 siswa dengan persentase 67%, pada aspek pengamatan yang ke 3 yakni ketertarikan siswa dengan materi pembelajaran pada siklus 1 terdapat 9 siswa dengan persentase 60%, pada sapek pengamatan ke 4 terdapat 12 siswa dengan persentase 80%, pada aspek pengamatan yang ke 5 terdapat 13 siswa dengan persentase 87%, aspek pengamatan ke 6 terdapat 11 siswa dengan persentase 73%, aspek pengamatan yang ke 7 terdapat 12 siswa dengan persentase 80%, aspek pengamatan yang ke 8 terdapat 12 siswa dengan persentase 80%, aspek pengamatan ke 9 ada 10 siswa dengan persentase 67%, aspek pengamatan yang ke 9 ada 10 siswa dengan persentase 67%, aspek pengamatan yang ke 10 ada 10 siswa dengan persentase 67%, aspek pengamatan yang ke 11 ada 10 siswa dengan persentase 67%, aspek penilaian ke 12 ada 13 siswa dengan persentase 87%, aspek ke 13 ada 12 siswa dengan persentase 80%, aspek ke 14 ada 8 siswa dengan persentase 57%, dan aspek yang terakhir ada 13 siswa dengan persentase 87%.

Penggunaan quizizz pada pembelajaran menunjukkan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan merasa tertantang dalam menyelesaikan persoalan IPAS dalam quiz yang berbentuk permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. 2022 yang menyatakan bahwa salah satu manfaat game adalah mampu memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibuat tentang Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Quizziz Pada Pembelajaran IPAS Mengenai Magnet di Kelas V dapat di simpulkan hasil sebagai berikut: setelah menggunakan media pembelajaran Quizziz untuk siswa kelas V SD Negeri 62/IV Kota Jambi, semangat belajar dan motivasi belajar serta aktivitas dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas mata Pelajaran IPAS meningkat hal itu dapat dilihat dari hasil perolehan angket pada siklus 1 dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 2(1), 63-73.

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667.

Candrasari, P., & Munandar, K. (2024). Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1-10.

Dewanto, D., Daberty, S., & Handayani, O. (2023). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Asesmen Formatif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kiprah*, 11(2), 88-97.

Gustanu, P., & Setiadi, G. (2023). Pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz sebagai media pembelajaran ipas kelas iv dalam implementasi kurikulum merdeka di sdn wonorejo 1 kabupaten kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3543-3550.

Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350-350.

Nurica, V. S. (2023). Hubungan Kontrol Diri Dan Dukungan Sosial Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa MA Raudlatut Thalabah Kab. Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279.

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Saputro, Y. D., & Lestari, M. (2022). Evaluasi Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 5(2).
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.