

Penerapan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 060817 Sakti Lubis

Shopia Amira¹, Ayu Melati Ningsih², Dinda Yarshal³, Khairani⁴
^{1,2,3} PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah
⁴ UPT SD Negeri 060817 Sakti Lubis
e-mail: shopiaamira301@gmail.com¹, ayumelatiningsih@gmail.com²,
dindayarshal@umnaw.ac.id³, khairaniharahap@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini memfokuskan pada rendahnya motivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 060817 Sakti Lubis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media Aplikasi *Quizizz*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik di kelas IV. Pengambilan data dilakukan melalui observasi dan tes. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar setelah penggunaan Aplikasi *Quizizz*. Sebelum tindakan hanya 33% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah penerapan Aplikasi *Quizizz*, persentase tersebut meningkat menjadi 55% pada siklus I dan mencapai 92% pada siklus II. Rata-rata nilai peserta didik juga meningkat dari 61,4 pada prasiklus menjadi 69,9 pada siklus I, dan 85,1 pada siklus II

Kata kunci: *Aplikasi Quizizz, IPAS, Motivasi Belajar*

Abstract

This research focuses on the low motivation of students in learning in class IV science and science students at SD Negeri 060817 Sakti Lubis. This research aims to increase students' learning motivation through the *Quizizz* Application media. The method used is Classroom Action Research (PTK) which includes four stages: planning, action, observation and reflection. The subjects of this research were 27 students in class IV. Data collection was carried out through observation and tests. The results show a significant increase in learning outcomes after using the *Quizizz* Application. Before the action, only 33% of students had achieved the minimum completion criteria (KKM). After implementing the *Quizizz* application, this percentage increased to 55% in cycle I and reached 92% in cycle II. The average student score also increased from 61.4 in pre-cycle to 69.9 in cycle I, and 85.1 in cycle II

Keywords: *Quizizz Application, IPAS, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan formal di Indonesia, sekolah dasar adalah jenjang pendidikan dasar yang sangat penting karena membangun dasar pengetahuan yang akan digunakan untuk jenjang pendidikan berikutnya. Dalam hal ini, sekolah dasar berfungsi sebagai pusat untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang akan digunakan sebagai bekal menuju pendidikan yang lebih tinggi. Berbagai mata pelajaran dasar diajarkan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan ini.

Belajar merupakan suatu perjuangan seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya dikenal. Belajar merupakan kegiatan menerima pengetahuan, karakter, sikap, keterampilan yang didapat dari mana saja kapan saja, dan dimana saja dan proses belajar tidak terikat oleh ruang dan waktu (Ipda Hamidulloh, 2022). Belajar adalah proses yang dibutuhkan setiap orang karena memungkinkan seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap, yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Setiap orang harus belajar untuk beradaptasi dengan

lingkungan yang selalu berubah. Oleh karena itu, belajar adalah langkah penting untuk mempersiapkan diri untuk kehidupan yang dinamis dan kompetitif. Belajar mencakup memahami diri sendiri, orang lain, dan perkembangan globalisasi. Menurut (Ihsana., 2017) “Belajar adalah proses meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan untuk mencapai hasil yang optimal”. Selanjutnya (Sary., 2015) mendeskripsikan “Perubahan perilaku yang didasarkan pada pengalaman dan dampak relatif permanen dikenal sebagai belajar”.

Beberapa faktor menyebabkan hasil belajar yang buruk, seperti (1) kesulitan siswa untuk memahami materi pelajaran; (2) siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran; dan (3) siswa tidak menunjukkan minat yang signifikan dalam pelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran inovatif.

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu peristiwa atau proses yang harus dilalui untuk mengubah diri sendiri untuk menjadi tingkah laku yang lebih baik atau lebih baik. Tindakan yang dimaksud adalah tingkah laku yang lebih baik atau positif daripada sebelumnya.

Hasil belajar yang optimal adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar, dan motivasi siswa adalah salah satu faktor yang mempengaruhinya. Motivasi sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Peserta didik yang berminat pada pelajaran IPAS akan mempelajari dengan semangat, rajin, senang mengikuti pelajaran, dan mampu menyelesaikan soal-soal latihan. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan menunjukkan hasil belajar yang baik pula.

Motivasi merupakan salah satu yang paling terpenting dalam pembelajaran di sekolah, keinginan peserta didik untuk terus belajar merupakan hal yang harus tetap diperhatikan oleh seorang guru. Kusuma dalam (Kurnianto dan Rahmawati, 2020) menjelaskan bahwa motivasi dan informasi yang dimiliki peserta didik sangat menentukan hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Karena itu motivasi memiliki peranan yang penting di dalam pembelajaran. Motivasi belajar tinggi dapat membuat siswa lebih bersemangat belajar. Dalam pembelajaran terdapat dua jenis motivasi, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti rasa ingin mendapatkan ilmu, keinginan untuk memenuhi tujuan pembelajaran, dorongan untuk memenuhi kebutuhan belajar, dan sebagainya termasuk motivasi intrinsik. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti permintaan orang tua, suasana belajar yang nyaman, kawan belajar yang dimiliki, dan kegiatan pembelajaran yang menarik termasuk motivasi ekstrinsik (Puspitarini & Hanif, 2019)

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik. Motivasi akan muncul jika memiliki tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan semangat belajar yang tinggi, begitu pula sebaliknya jika motivasi belajar rendah maka semangat belajar akan rendah pula. Oleh karenanya banyak terjadi adanya peserta didik yang kurang berprestasi bukan karena ia tidak mampu dalam pemahanan materi akan tetapi kurangnya motivasi dalam diri mereka. Hal ini dikarenakan motivasi setiap individu berbeda dan tidak konsisten. (Anggraini, Sintia, and Sukartono Sukartono., 2022).

Tidak hanya disebabkan oleh peserta didik, tetapi bisa jadi dari guru yang tidak berhasil menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga minat belajar menurun dan hasil belajar rendah, maka dari itu perlunya selalu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Elemen penting untuk kualitas pengajaran dan proses belajar salah satunya yaitu motivasi peserta didik. Fungsi motivasi merupakan pendorong dan pencapaian dalam berprestasi (Harahap et al., 2021).

Maka dari itu guru perlu merancang pembelajaran yang semenarik mungkin agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu rancangan yang saat ini memberikan dampak yang positif dan memberikan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan mengkombinasikan teknologi kedalam pembelajaran, salah satunya menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pendidikan di era digital saat ini telah mengalami transformasi yang mengubah pandangan pembelajaran secara signifikan, karena pengenalan teknologi dalam konteks pendidikan. Sekolah Dasar (SD) sebagai fondasi utama dalam sistem pendidikan formal memainkan peran yang sangat vital dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara langsung (Gao, 2020). Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang-ruang pembelajaran menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi,

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi ini merupakan suatu gebrakan baru dalam Pendidikan yang akan membawa perubahan bagi peserta didik maupun guru. Yudi Sudihartono (2020) juga menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi *Quizizz* terbilang sangat mudah dipahami. Dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu terlihat bahwasannya perangkat lunak memang sangat mudah dioperasikan sehingga dapat membuat pembelajaran bisa berjalan dengan baik melalui adanya pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan aplikasi berjalan dengan mudah dan pembelajaran berjalan dengan baik maka akan terlihat pula manfaat bagi penggunanya.

Quizizz adalah aplikasi edukasi yang sangat inovatif dan efektif menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan banyaknya fitur-fitur seperti hitungan mundur, meme humoris untuk jawaban yang kurang tepat, dan sistem penghargaan, *Quizizz* tidak hanya mendorong kompetisi sehat antar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integrative (Suhelyanti,dkk., 2023). Pembelajaran IPAS memiliki manfaat dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Siswa kelas IV SD Negeri 060817 Sakti Lubis memiliki faktor motivasi belajar, baik dari dalam maupun dari luar. Motivasi belajar dari dalam diri siswa dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung yaitu siswa aktif dan antusias atau malah sebaliknya. Permasalahan tersebut teridentifikasi pada siswa SD Negeri 060817 Sakti Lubis di kelas IV terdapat 26 siswa, dimana hasil belajar IPAS masih rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Lebih dari 50% siswa tidak mencapai nilai KKM. Permasalahan ini muncul akibat pembelajaran yang berpusat pada guru dan memakai metode ceramah. Selain itu, guru masih menggunakan cara yang konvensional pada saat pembelajaran dan jarang menggunakan media, hanya berpatokan kepada buku sumber yang sudah ada. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, yang menyebabkan kurang maksimal hasil dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru mengidentifikasi alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui Aplikasi *Quizizz* yang diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan motivasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri 060817 Sakti Lubis. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan mengkaji peningkatan motivasi belajar IPAS melalui Aplikasi *Quizizz* pada siswa di kelas IV SD Negeri 060817 Sakti Lubis.

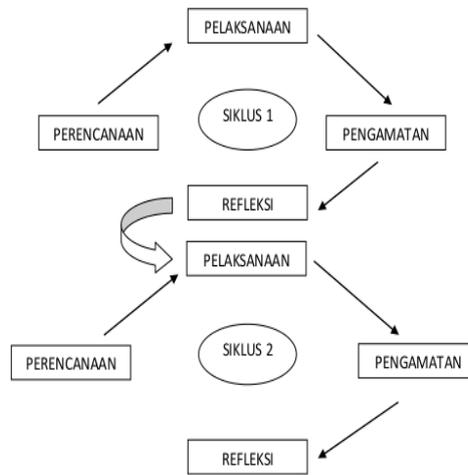
Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik SD Negeri 060817 Sakti Lubis, integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan peserta didik. Teknologi dapat membantu siswa lebih memahami materi secara interaktif dan menarik. Integrasi teknologi ini membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan interaktivitas, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di masa depan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060817 Sakti Lubis untuk mengkaji efektivitas penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana media aplikasi pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih efektif. Penelitian dilaksanakan dengan cara mengadakan

pembelajaran yang berlangsung pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 060817 Sakti Lubis dengan tujuan menerapkan Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini meliputi siklus-siklus, tahapan pada siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Satu siklus terdiri dari satu pertemuan. Siklus penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan seperti berikut:



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 060817 Sakti Lubis tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 26 orang. Objek pada penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui aplikasi *quizizz*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang Nampak terhadap objek penelitian. Tes adalah pengumpulan data untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Hasil Belajar		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Siswa Tuntas	9	15	25
Presentase	33%	55%	92%
Siswa Tidak Tuntas	18	12	2
Presentasi	67%%	44%	7%
Rata-rata nilai	61,4	69,6	85,1
Nilai Tertinggi	80	90	100
Nilai Terendah	40	40	50

Pada tahap prasiklus diperoleh hasil observasi hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebagai berikut: siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKM (75) Sebanyak 9 siswa (33%). Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa (67%). Rata-rata nilai kelas 61,4 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40.

Dari tahap pelaksanaan siklus I diperoleh data hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebagai berikut: Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 15 siswa. Sedangkan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 12 siswa. Sehingga siswa yang telah tuntas sebesar 55% dengan rata-rata nilai kelas 69,6. Berdasarkan data siklus I, hasil belajar IPAS kelas IV telah mengalami peningkatan sebesar 22% disbanding tahap prasiklus. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi penambahan siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Namun hal tersebut belum mencapai

indicator keberhasilan penelitian ini yaitu ketuntasan hasil belajar IPAS sebesar $\geq 75\%$. Sehingga peneliti akan melanjutkan ke tahap siklus II dengan merefleksikan siklus I.

Pada siklus II diperoleh data hasil belajar IPAS sebagai berikut: Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 25 siswa. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 2 siswa. Berdasarkan data tersebut, siswa yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 92% dengan nilai rata-rata sebesar 85,1. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu ketuntasan hasil belajar IPAS adalah $\geq 75\%$ sedangkan pada siklus II telah mencapai 92%.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar IPAS melalui pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Pada penelitian ini membuktikan bahwa media Aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi *Quizizz* juga merupakan aplikasi yang mudah digunakan di berbagai kalangan umur. Dengan adanya aplikasi *Quizizz* ini guru dapat menciptakan suasana kelas yang baru dan aktif. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu jaringan internet yang memadai menjadi salah satu faktor penting terlaksananya proses pembelajaran memakai Aplikasi *Quizizz*. Selain itu Aplikasi *Quizizz* ini sangat mempunyai banyak fitur-fitur menarik didalamnya yang beragam dan menarik untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 5287-5294.
- El Ihsana, K. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gao, X. (2020). New Mode of Distance Learning in Primary Schools in the Environment of Multimedia Computer Assisted Instruction. *Journal of Physics: Conference Series*, 1544(1).
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198-203.
- Ibda, H. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar: Fenomena, Teori, dan Implementasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Kurnianto, B., & Rahmawati, R. D. (2020, September). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 2, No. 1).
- Sary, Yessy., N., E. 2015. *Psikologi Pendidikan. (Untuk Mahasiswa Umum dan Kesehatan)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Suhelyati,dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sudihartono, Yudi (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm UM Metro*, 5(1).
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School. *Anatolian Journal Of Education*, 4(2), 53–60.