

Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Quizizz pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII.3 SMP Negeri 38 Palembang

Muna Afifah¹ Alfiandra² Ervinna Hasdaway³

Universitas Sriwijaya, Kota Palembang, Provinsi Sumatera selatan, Indonesia^{1,2}

SMPN 38 Palembang, Kota Palembang, Provinsi Sumatera selatan, Indonesia³

Email: ppg.munaafifah04@program.belajar.id¹ alfiandra@fkip.unsri.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas melalui penggunaan media Quizizz. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu (classroom action research) yang terdiri dari 2 siklus dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas VIII.3 di SMP Negeri 38 Palembang yang berjumlah 34 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Maret-23 April dengan materi Bab V "Identitas Nasional dan Kebudayaan Nasional". Penelitian ini dilakukan oleh 3 pengamat yang hasilnya di analisis deskriptif presentase. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil Penelitian ini adalah pada saat pra siklus dengan motivasi belajar memperoleh rata-rata presentase motivasi belajar peserta didik sebesar (38%) kategori rendah. lalu Siklus 1 dengan rata-rata presentase dari seluruh indikator motivasi belajar peserta didik memperoleh sebesar (52%) kategori cukup selanjutnya Siklus 2 dengan rata-rata presentase dari seluruh indikator motivasi belajar peserta didik (62%) kategori tinggi. Sehingga dengan menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dikelas.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Quizizz, PPKn



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dalam penyampaian informasi yang dapat melibatkan sebuah interaksi aktif guru dan peserta didik agar dapat mencapai suatu tujuan melalui perubahan positif peserta didik setelah kegiatan pembelajaran (Putri et al., 2024). Faktor yang bisa mendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran adalah dari pemilihan media pembelajaran yang tepat yang dapat menyesuaikan pada karakteristik peserta didik serta dari materi pembelajaran. (Sukmayadi & Rahmadini, 2022). Pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran dengan memfokuskan pada pembentukan warga negara yang melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara cerdas, berkarakter dan sesuai pada amanat UUD 1945 (Bariyah, 2018) dalam (Japar & Irawaty, 2020). Oleh sebab itu pelajaran PPKn ini sangat penting untuk pendidikan suatu bangsa.

Berdasarkan pada observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan permasalahan dari rendahnya perhatian peserta didik dari pembelajaran yang telah di berikan oleh guru, hal ini dapat terlihat dari kurangnya kesiapan saat mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dari sikap peserta didik yang kurang bersemangat, mengobrol dengan teman sebangku tanpa memperhatikan materi yang telah di sampaikan oleh guru, peserta didik juga terlihat sering mengantuk dan bosan karna jam pelajaran di akhir hal tersebut diakibatkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa karena guru masih menggunakan media yang bersifat konvensional dan tidak menggunakan media teknologi dalam membangkitkan semangat belajar peserta didik. Sebagai seorang pendidik harus bisa menyampaikan materi pada peserta didik dengan menggunakan cara yang bervariasi serta melibatkan peserta didik secara aktif misalnya

dengan menggunakan media sehingga materi dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. (Japar et al., 2020).

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendorong dan memberikan semangat pada seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar bisa dipengaruhi dari pujian, hadiah dari doongan maupun faktor lain untuk diarahkan pada peningkatan motivasi (Jong & Tacoh, 2024). Menurut Hamzah B. Uno dalam Lestari (2016) dalam (Dewi & Solo, 2024) indikator dari motivasi belajar adalah 1. Terdapat adanya hasrat dan keinginan agar berhasil 2. Terdapat dorongan serta kebutuhan belajar 3. Terdapat adanya harapan serta cita-cita 4. Terdapat penghargaan saat belajar 5. Terdapat kegiatan menarik dalam belajar 6. Terdapat lingkungan belajar kondusif. Permasalahan motivasi belajar ini dapat diatasi salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik merasa bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam memfasilitasi proses pembelajaran agar menarik, interaktif dan efektif dalam membantu peserta didik untuk memahami materi guru. Media pembelajaran terdapat berbagai jenis, seperti visual, audio, alat peraga, audio visual dan media interaktif. (Yustina & Khosiyono, 2023). Manfaat dari media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian dari materi dan informasi serta dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan sebuah motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan belajar. (Jong & Tacoh, 2024). Media Quizizz merupakan wujud dari kemajuan teknologi dan inovasi pada dunia pendidikan. Quizizz adalah platform yang berbasis kuis dengan kombinasi permainan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan bentuk latihan interaktif dan evaluasi akhir dari pembelajaran. (Solikah, 2020) dalam (Yustina & Khosiyono, 2023). Menurut Purba, dkk. (2022) dalam (Afifah & Hasanudin, 2023) melalui media Quizizz materi dan asesmen bisa tersampaikan dengan baik dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Terdapat penelitian terdahulu yang telah dilakukan berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai peningkatan motivasi. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani et al., (2023) yang berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan Quizizz ini sangat efektif dalam proses kegiatan pembelajaran di SMK MIGAS Bumi Melayu Riau. Selanjutnya berbeda dari (Rahmayani & Subekti, 2022) yang berjudul Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. Hasil penelitian media evaluasi Quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini ialah guru dapat menentukan media yang menarik dan memotivasi untuk digunakan dalam pembelajaran IPA, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Pentingnya meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik yang menjadikan alasan bagi peneliti untuk bisa melaksanakan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan harapan dapat meningkatkan aktifitas dalam keterlibatan peserta didik pada kegiatan pembelajaran dan membuat peserta didik semangat dan termotivasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai merupakan Penelitian Tindakan Kelas PTK yaitu (classroom action research). Metode pada penelitian ini dilakukan didalam kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Penelitian ini dilakukan untuk membenahi dari kualitas pembelajaran yang dirasa salah. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 38 Palembang dengan menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII. 3 yang melibatkan 34 peserta didik dengan jumlah 16 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Maret-23 April pada materi Bab V jati diri bangsa dan budaya

nasional. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan 2 siklus, dengan menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart yang mana setiap siklusnya terdapat empat tahapan seperti, perencanaan, tindakan, observasi, dan juga refleksi. (Sidik & Pd, 2023). Untuk mengetahui apakah adanya peningkatan motivasi saat menggunakan media Quizizz, maka peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yang menjadi observer dengan berjumlah 3 orang.

Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif presentase yaitu untuk mengetahui presentase skor jawaban responden di mana data yang diperoleh akan disajikan dalam tabel dan dideskripsikan. Indikator yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu Menurut Hamzah B. Uno dalam Lestari (2016) dalam (Dewi & Solo, 2024) indikator dari motivasi belajar adalah (1) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan (4) Adanya penghargaan dalam belajar.

Tabel 1 Tingkatan Motivasi Belajar

<20,00	Motivasi Sangat Rendah
21,00-40,00	Motivasi Rendah
41,00-60,00	Motivasi Cukup
61,00-80,00	Motivasi Tinggi
81,00-100	Motivasi Sangat Tinggi

Sumber (Ridwan,2013) dalam (Muafiah & Nasrah, 2020)

Indikator keberhasilan di dalam pelaksanaan penelitian ini dipandang berhasil apabila sudah memenuhi keberhasilan tindakan yaitu motivasi belajar melalui penerapan media pembelajaran Quizizz dengan persentase mencapai 60% (berkriteria tinggi).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 38 Palembang dengan menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII. 3 yang melibatkan 34 peserta didik dengan jumlah 16 laki-laki dan 18 perempuan.

1. Pra Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas dimulai dengan kegiatan pengamatan yang dilaksanakan pada 26 maret 2023 dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasanya yaitu menggunakan media pembelajaran power point, penayangan video dan pengerjaan tugas di sekolah dengan kertas. Dari hasil pengamatan peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang memiliki motivasi belajar dimana hanya 13 (38%) peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik dan 21 (62%) peserta didik memiliki motivasi yang kurang baik sehingga dilanjutkan dengan menggunakan media Quizizz.
2. Siklus 1. Kegiatan pembelajaran siklus 1 peneliti telah menggunakan media pembelajaran yang berbasis Quizizz dengan menggunakan indikator ketetapan yang terdiri dari 4 indikator yaitu: 1. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan 4. Adanya penghargaan dalam belajar. Berikut adalah tabel untuk memperjelas temuan dari 4 indikator yang telah dilakukan pada penerapan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

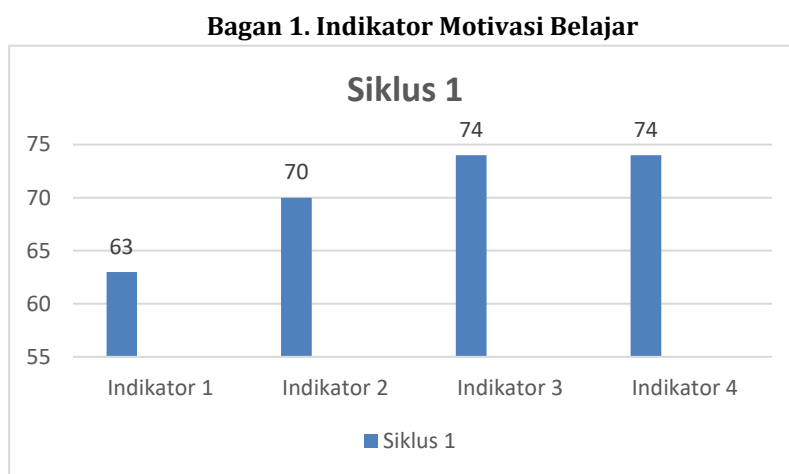
Tabel 2. Siklus 1

No	Indikator Motivasi Belajar	Aspek yang diamati	Presentase Ketercapaian	
			Siklus 1	Kriteria
1	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	A. Tertarik menyelesaikan soal-soal pelajaran.	63%	Motivasi Tinggi
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	B. Senang dengan aktifitas belajar	70%	Motivasi Tinggi

3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	C. Berusaha mendapatkan nilai tertinggi dikelas	74%	Motivasi Tinggi
4	Adanya penghargaan dalam belajar	D. Mendapatkan penghargaan dari guru	74%	Motivasi Tinggi

Sumber data Primer diolah peneliti Tahun 2024

Hasil siklus I pada setiap indikator yang digunakan peneliti untuk mengukur motivasi belajar peserta didik masing-masing dari 4 indikator telah mencapai kriteria tinggi pada motivasi belajar peserta didik. Untuk melihat lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:



3. Siklus 2. Kegiatan siklus 2 peneliti masih dengan menggunakan media yang sama yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan menggunakan 4 indikator yaitu: (1) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan (4) Adanya penghargaan dalam belajar. Berikut adalah tabel untuk memperjelas temuan dari 4 indikator yang telah dilakukan pada penerapan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada siklus 2 yang telah dilakukan peneliti.

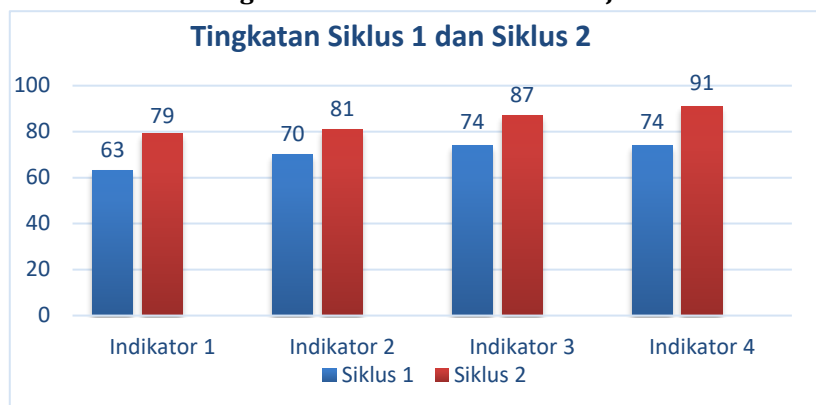
Tabel 3. Siklus 2

No	Indikator Motivasi Belajar	Aspek yang diamati	Presentase Ketercapaian	
			Siklus 2	Kriteria
1	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	A. Tertarik menyelesaikan soal-soal pelajaran.	79%	Motivasi Tinggi
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	B. Senang dengan aktifitas belajar	81%	Motivasi Sangat Tinggi
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	C. Berusaha mendapatkan nilai tertinggi dikelas	87%	Motivasi Sangat Tinggi
4	Adanya penghargaan dalam belajar	D. Mendapatkan penghargaan dari guru	91%	Motivasi Sangat Tinggi

Sumber data Primer diolah peneliti, Tahun 2024

Hasil siklus II pada setiap indikator yang digunakan peneliti untuk mengukur motivasi belajar peserta didik masing-masing dari 4 indikator telah mencapai kriteria sangat tinggi pada motivasi belajar peserta didik. Untuk melihat perbedaan dari siklus 1 dan II dapat dilihat dari bagan berikut ini:

Bagan 2. Indikator Motivasi Belajar



Berdasarkan hasil bagan diatas dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran siklus 1 dengan siklus 2 pada tiap indikator motivasi belajar memiliki tingkatan diantaranya:

1. indikator 1 memperoleh dengan peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2 sebesar 16%
2. indikator 1 memperoleh dengan peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2 sebesar 11%
3. indikator 1 memperoleh dengan peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13%
4. indikator 1 memperoleh dengan peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2 sebesar 17%

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dikelas VIII.3 SMP N 38 Palembang telah memperoleh peningkatan dari Pra Siklus-Siklus 2. Hal ini di lihat dari penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, Berikut adalah pemahaman lebih lanjut pada peningkatan siklus yang telah dilakukan.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Motivasi Belajar

No	Siklus	Rata-Rata Hasil Siklus	% Peningkatan	Kategori
1	Pra Siklus	38 %		Motivasi Rendah
2	Siklus 1	52%	14	Motivasi Cukup
3	Siklus 2	62%	10	Motivasi Tinggi

Sumber data Primer diolah peneliti, Tahun 2024

Bagan 3. Indikator Motivasi Belajar



Berdasarkan tabel diatas media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikelas VIII.3 SMP Negeri 38 Palembang. Hasil Pra Siklus peserta didik memiliki presentase rata-rata (38%), Siklus 1 presentase rata-rata (52%) dan Siklus 2 presentase rata-rata (62%). Presentase semakin meningkat dikarenakan peserta didik semakin antusias dalam menggunakan Quizizz saat pembelajaran dikelas, sehingga peserta didik sebelum pembelajaran dilakukan mereka telah mempersiapkan diri untuk belajar dengan baik, untuk

itu peserta didik membutuhkan motivasi belajar Menurut Uno (2014) motivasi adalah dorongan seseorang untuk dapat merubah tingkah laku ke arah yang lebih baik agar mencapai tujuannya. Hal ini sejalan dengan adanya motivasi belajar harus memuat pada indikator ketercapaian motivasi belajar (Baber, 2020), dalam (Muafiah & Nasrah, 2020) dalam pada penelitiannya Indikator motivasi belajar meliputi: 1). Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4). Adanya penghargaan dalam belajar. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa rencana perbaikan tindakan pada siklus II telah mencapai target, sehingga penelitian ini cukup dan dihentikan sampai siklus II saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian tindakan kelas yang telah dijelaskan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dari seluruh 4 indikator tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memperoleh pra siklus dengan motivasi belajar memperoleh rata-rata presentase motivasi belajar peserta didik sebesar (36%) kategori rendah. lalu Siklus 1 dengan rata-rata presentase dari seluruh indikator motivasi belajar peserta didik memperoleh sebesar (52%) kategori cukup selanjutnya Siklus 2 dengan rata-rata presentase dari seluruh indikator motivasi belajar peserta didik (62%) kategori tinggi. Sehingga dari pra siklus-siklus 2 penggunaan media Quizizz pada pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D., & 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.
- Dewi, Y., & Solo, Y. (2024). Analisis Model Pembelajaran Inquiry Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah Waipare. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 10–31. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.1982>
- Japar, M., & Irawaty. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PPKn SMP. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 264–269.
- Jong, A., & Tacoh, Y. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12, 131–147. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Muafiah, A., & Nasrah. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Putri, & Ramadhani. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.60041/jap/v1i1.8>
- Putri, C., & Isnaniah. (2024). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan (JEP)*, 6(1), 145–165. <https://journalpedia.com/1/index.php/jtmm/>
- Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Pada Materi Sistem Penapasan Manusia. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 117–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>

- Sidik, M., & Pd, S. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asessment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. In *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).
- Sukmayadi, & Rahmadini. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Yustina, A., & Khosiyono. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>