



Vol 4, No 2. 71-75, 2024

J-EDu

Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht

e-ISSN: 2775-4685

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jedu>



PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN 64 AMBON

Claudia Aitonam¹ Henderika Serpara^{2*}, Eldaa Crystle Wenno³

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

^{2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

*Corresponding Author: ikaserpara055@gmail.com

Abstract. *This study aims to examine the effect of using the Quizizz application in increasing the learning motivation of grade 3 students at SDN 64 Ambon. The research method used is participatory observation. The data obtained is data collected through direct observation of student activities during the learning process using the Quizizz application, student interviews, and documentation obtained during the learning process. The results of the study indicate that the use of the Quizizz application in the learning process can increase student learning motivation, marked by increased active participation, enthusiasm, and self-confidence during the learning process. Interactive quizzes provided by Quizizz or those prepared by teachers make learning more interesting and challenging, so that students are more motivated to achieve better learning outcomes.*

Keyword: Technology, Quiziz Application, Learning Motivation

To cite this article:

Aitonam C., Serpara H., Wenno Eldaa C. (2024). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas 3 SDN 64 Ambon*. J-Edu Vol. 4 (2) Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Unpatti Ambon 71-75

PENDAHULUAN

Pengertian belajar di sampaikan oleh Gagne bahwa belajar merupakan proses luas yang terbentuk karena pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku (tarihoren et al.,2021). Pendapat lain dari whittaker bahwa belajar adalah terjadinya perubahan sikap dan sifat karena ada latihan ataupun pengalaman. Pengertian belajar juga di kemukakan oleh abdillah, bahwa belajar merupakan upaya sadar seseorang dalam mengubah sikap dan sifat melalui latihan maupun pengalaman (Palittin et al.,2019). Proses belajar dapat ditempuh melalui 2 cara, diantaranya latihan dan pengalaman. Latihan dapat dilakukan dimana saja, dan salah satu contohnya di sekolah, sedangkan pengalaman lebih menekankan pada interaksi seseorang dengan oarng lain ataupun lingkungan (Slameto, 2013).

Di dalam sistem pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis utama. Seringkali dijumpai fenomena dimana peserta didik yang kurang berprestasi tidak disebabkan oelh kurangnya kemampuan peserta didik, tetapi karena kurangnya motivasi untuk belajar sehingga peserta didik ini tidak berusaha untuk menstimulus kapasitas mereka unuk belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pendidikan, baik motivasi dari dalam diri maupun motivasi dari lingkungan sekitar maupun dari media-media

pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (mitkovska, 2020). Djamarah berpendapat bahwa motivasi merupakan suatu stimulus yang merubah energi dalam diri menjadi bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai tujuan (Riadnya et al., 2021). Motivasi merupakan perasaan dan tanggapan saat melakukan kegiatan.

dalam pendidikan, motivasi belajar sangat dibutuhkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang sempurna. ada 2 jenis motivasi belajar, yaitu motivasi intrinsik (dari dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dari luar diri) keduanya berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar (Rista & Ariyanto, 2018). 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 peserta didik tidak mampu dalam pemahaman materi akan tetapi kurangnya motivasi dari luar maupun dari dalam diri mereka. Hal ini dikarenakan motivasi setiap individu berbeda dan tidak konsisten.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka guru diharapkan untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam motivasi belajar peserta didik adalah media pembelajaran berbasis teknologi karena dianggap sebagai media yang populer dan mengikuti perkembangan zaman/era. Salah satu media berbasis teknologi yaitu media berbentuk aplikasi yang memanfaatkan teknologi android salah satunya media pembelajaran Quizizz.

Ani Yulia Isratul (2019), berpendapat bahwa Quizizz berisikan materi pelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang di buatnya sendiri oleh pendidik dan berperan sebagai admin/pendesain yang tersimpan di library kuis pada halaman home. Menurut kompri (2016) Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif.

Media Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternative belajar. Purba (2019) berpendapat bahwa game Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dalam penerapan media pembelajaran Quizizz, peserta didik melakukan latihan didalam kelas maupun di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik mereka yang memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal latihan yang telah dibuat oleh guru. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat di peroleh kesimpulan bahwa media pembelajaran Quizizz adalah sebuah web tool atau media pembelajaran yang berbasis game yang berupa pertanyaan interaktif untuk guru dalam penilaian formatif.

Akhir-akhir ini peranan aplikasi android dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Menurut hasil penelitian yang di lakukan oleh ali dan zaini (2020) menunjukan bahwa Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga motivasi peserta didik lebih tinggi dan berdampak juga pada hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh wibawa (2019) menunjukan bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz berbasis smartphone sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti

proses pembelajaran. Akibatnya, jika motivasi meningkat maka peserta didik lebih focus dan maksimal memanfaatkan smartphone yang dimiliki sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini mengkaji dan menganalisis penggunaan aplikasi Quiziz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 di SDN 64 Ambon, dikarenakan peserta didik kurang dalam motivasi dalam proses pembelajaran. Peneliti ingin melihat bagaimana peran penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik dan bagaimana guru memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Observasi partisipatif. Metode observasi partisipatif adalah metode penelitian kualitatif di mana peneliti tidak hanya mengamati suatu fenomena, tetapi juga secara aktif terlibat di dalamnya. Peneliti menjadi bagian dari kelompok atau situasi yang sedang diteliti, sehingga dapat memperoleh data yang lebih kaya dan mendalam. Peneliti akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan aplikasi Quizizz. Metode observasi partisipatif telah terbukti efektif dalam penelitian ini untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan melibatkan diri langsung dalam proses pembelajaran, peneliti dapat memperoleh data yang kaya dan mendalam yang sulit diperoleh melalui metode lain. Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, metode ini tetap menjadi pilihan yang baik untuk penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian dilakukan di SDN 64 Ambon. Kegiatan penelitian ini mengacu pada pada tiga focus utama yaitu : (1) peningkatan keterlibatan; (2) peningkatan pemahaman konsep; (3) peningkatan kepercayaan diri dan kerjasama, dan (4) peningkatan motivasi . Penelitian ini dilakukan pada 30 Siswa SD Neg 64 Ambon beserta dua orang guru. Penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan siswa dan guru.

Pembahasan

Observasi Langsung

Data yang diperoleh dari observasi, dan wawancara, yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Quizizz menunjukkan bahwa bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. **Antusiasme peserta didik**; selama observasi, terlihat peningkatan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam menjawab kuis, berdiskusi, dan memberikan tanggapan terhadap materi pelajaran. **Kompetensi sehat**; fitur-fitur yang bersifat kompetitif dalam Quizizz memicu semangat berkompetensi yang sehat di antara peserta didik. Mereka saling berpacu untuk mendapatkan skor tertinggi dan peringkat terbaik. **Peningkatan keterlibatan**; peserta didik

terlihat lebih focus dan terlibat dalam proses pembelajaran. mereka lebih sering mengajukan pertanyaan dan mencari tahu jawaban yang benar. **Penggunaan waktu luang;** beberapa peserta didik terlihat memanfaatkan waktu luangnya untuk mengerjakan kuis di luar jam pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki motivasi yang tinggi terhadap materi pelajaran. Sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan latihan soal, sebelum menggunakan Quizizz. Namun, setelah menggunakannya, siswa menunjukkan lebih banyak minat dan semangat untuk belajar. Setelah menggunakan Quizizz, 87 % siswa mengatakan mereka lebih termotivasi untuk belajar. Ini ditunjukkan oleh tingkat partisipasi mereka dalam kuis dan frekuensi mereka mengikuti kuis di luar jam sekolah.

Wawancara dengan Siswa

Keseruan belajar; mayoritas peserta didik menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan Quizizz lebih seru dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. **Peningkatan pemahaman;** peserta didik merasa pemahaman mereka terhadap materi pelajaran meningkat setelah menggunakan Quizizz. Mereka dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan mendapatkan penjelasan yang lebih detail. **Motivasi belajar;** Quizizz membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar karena ada unsur permainan dan kompetisi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz membuat belajar lebih mudah bagi siswa. Mereka dapat mengakses kuis kapan saja dan di mana saja melalui ponsel atau komputer mereka, yang memberikan fleksibilitas lebih dalam belajar dan memungkinkan siswa mempersiapkan diri lebih baik untuk ujian atau tes. Sebagian besar siswa merasa cemas saat menghadapi ujian atau tes sebelum menggunakan aplikasi Quizizz. Namun, setelah menggunakannya, 75% siswa mengatakan bahwa mereka merasa lebih tenang karena proses pembelajaran dengan Quizizz tidak menakutkan dan menyenangkan .

Wawancara Dengan Guru

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa setelah menggunakan Quizizz nilai siswa meningkat rata-rata 20 % dibandingkan dengan hasil ujian sebelumnya yang tidak menggunakan aplikasi. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi yang dipelajari karena Quizizz memungkinkan siswa untuk melakukan latihan tambahan dan mendapatkan umpan balik cepat untuk jawaban mereka. Penggunaan Quizizz meningkatkan interaksi sosial antara siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Kuis adalah kegiatan individual, tetapi banyak siswa yang lebih sering berbicara dan membantu satu sama lain. Quizizz memiliki sistem kompetisi yang membuat siswa saling mendukung dan lebih dinamis. Setelah menggunakan Quizizz, 75% siswa lebih nyaman berinteraksi dengan teman-teman mereka di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi partisipatif yang dilakukan selama penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Beberapa temuan penting yang diperoleh antaranya: **Peningkatan keterlibatan:** Peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan melalui

aplikasi Quizizz. **Atmosfer belajar yang menyenangkan:** Penggunaan Quizizz menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Elemen-elemen permainan seperti kompetisi dan pengumpulan poin berhasil memotivasi peserta didik untuk terus belajar. **Peningkatan pemahaman konsep:** Melalui kuis interaktif yang disediakan oleh Quizizz, peserta didik dapat langsung menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Fitur umpan balik yang cepat juga membantu peserta didik mengidentifikasi konsep yang belum dikuasai. **Peningkatan kepercayaan diri:** Keberhasilan dalam menjawab pertanyaan dan mendapatkan skor yang baik meningkatkan kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan belajar mereka. **Peningkatan motivasi intrinsik:** Peserta didik termotivasi untuk belajar bukan hanya karena adanya hadiah atau nilai, tetapi juga karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk menguasai materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Yulia Isratul, 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*.
- Ali, L.U., Zaini, M., 2020. *Pemanfaatan program aplikasi google classroom sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada perkuliahan dasar-dasar kependidikan*. Society 11, 27–34.
- Drs.Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi*. In Belajar.
- Kompri, 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Gurudan Siswa*. Mudyahardji, R., 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Mitkovska, S. J. (2020). *Motivation To Learn During A Pandemic*. Воспитание/Vospitanie- Journal Of Educational Sciences, Theory And Practice, 578, 217–223.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Ivylentine*. Magistra : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 6, 101–109.
- Purba, L.S., 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika*.
- Riadnya, I. M. N., Panca Adi, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). *Dampak Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Daring Pjok Smp Negeri 12 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha, 9(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jjp.v9i1.36645>
- Rista, K., & Ariyanto, E. A. (2018). *Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak*. Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa, 01(02), 139. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar – Sintia Ang
- Tarihoran, D., Nau Ritonga, M., & Lubis, R. (2021). *Teori Belajar Robert Mills Gagne Dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal), 4(3), 32–38. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2242>
- Wibawa, R.P Astuti R.I & Pangestu B.A, 2019. *Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media*.