

PLATFORM QUIZIZ MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK

Dwi Wulan Rahmasari, S.Pd, Drs. Uus Kusdinar, M.Pd, Drs. Subagya, M.Pd.

UPT SD Negeri Ngembul 03
Universitas Ahmad Dahlan
ghibranfikri@gmail.com

Abstrak

Telah dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media Quizizz. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT SD Negeri Ngembul 03 Tahun Pelajaran 2021/2022, dengan jumlah siswa 20 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokus penelitian ini adalah hasil belajar tematik yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta aktivitas belajar siswa dan keterampilan proses sains, serta kinerja guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 terus meningkat. Pada kondisi awal siklus 1 dan siklus 2 persentase siswa yang keaktifannya dari 35 % yang mengumpulkan tugas sampai meningkat motivasi belajarnya sebesar 83 %. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik melalui media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Platform Quiziz, Motivasi belajar

Abstract

Classroom action research has been conducted to improve and improve student learning outcomes through classroom action research using Quizizz media. This research was conducted in class IV UPT SD Negeri Ngembul 03 Academic Year 2021/2022, with a total of 20 students. This study aims to determine whether learning using Quizizz media can increase students' learning motivation. The focus of this research is thematic learning outcomes which include cognitive, affective, psychomotor aspects, as well as student learning activities and science process skills, as well as teacher performance. The results of this study indicate that the activity of the initial conditions, cycle 1, and cycle 2 continues to increase. In the initial conditions of cycle 1 and cycle 2, the percentage of students whose activities were from 35% who collected assignments increased their learning motivation by 83%. It can be concluded that thematic learning through Quizizz media can increase students' learning motivation.

Keywords: Quiziz Platform, Learning motivation

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai. Ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang dapat dibedakan menjadi dua faktor, yakni faktor internal yang ada didalam diri siswa, dan factor eksternal yang ada pada lingkungan siswa. memudahkan interaksi dan kolaborasi antara siswa-guru dan siswa- siswa, serta menyediakan layanan secara individu tanpa henti. (Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. 2019)

Di era pandemi covid 19 saat ini motivasi belajar sangat dibutuhkan oleh siswa (Saputra, dkk,2021), namun berbagai macam kendala dan hambatan menjadi rintangan dalam pembelajaran secara daring, baik dihadapi para siswa maupun para guru. Seorang guru dituntut untuk selalu memotivasi belajar siswanya yang ada di rumah, melalui pembelajaran yang

kreatif, inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang inovatif tidak terlepas dari penggunaan IT (Informasi teknologi). Pembelajaran online tidak hanya memindah proses tatap muka menggunakan aplikasi digital, dengan disertai tugas-tugas yang menumpuk. Ilmu teknologi pendidikan mendesain sistem agar pembelajaran online menjadi efektif, dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan secara khusus. Prinsip-prinsip pemanfaatan teknologi yang harus menjadi acuan guru dalam memanfaatkan teknologi yaitu mampu menghadirkan fakta yang sulit dan langka ke dalam kelas, memberikan ilustrasi fenomena alam dan ilmu pengetahuan, memberikan ruang gerak siswa untuk bereksplorasi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Kemudian silahkan mencari buku pendukung terkait PTK dan implementasi PTK, beserta tahapan (PTK. Arikunto, S. 2021).

Subjek Penelitian

Latar penelitian ini adalah UPT SD Negeri Ngembul 03 Subjek penelitian adalah siswa kelas/ kelompok yang berjumlah 28 siswa. Siswa mengalami masalah terkait Motivasi Belajar Dan kinerja guru yang harus dikembangkan dalam Kegiatan evaluasi

Variabel Penelitian

Variabel penelitian terbagi dari dua variable yaitu variable bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas yaitu Penggunaan Platform Quiziz
2. Variabel terikat yaitu Motivasi Belajar Siswa

Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian.

Adapun penelitian dilakssiswaan, pada semester ganjil tahun pelajaran 2021 / 2022.

Dilaksanaan pada PPG Tahun 2021 pada bulan September dari tanggal 13 Tahun 2021

- Pra siklus : 13 Oktober 2021
- Siklus I : 14 Oktober 2021
- Siklus II : 4 Nopember 2021

2. Tempat penelitian.

Penelitian dilaksanakan secara daring, melalui zoom meeting, quiziz, di rumah siswa masing-masing sedangkan guru melaksanakannya di UPT SD Negeri Ngembul 03.

Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan perbaikan disetiap siklusnya, peneliti menyiapkan dan merencniswaan kegiatan yang dituangkan ke dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tahapan sebagai berikut :

SIKLUS I

Skenario pembelajaran/ layanan:

1. Materi kegiatan dan cara implementasi materi dengan media dll
2. Menyiapkan bahan ajar
3. Menyiapkan Lembar kerja peserta didik
4. Membuat media pembelajaran
5. Menyiapkan kegiatan evaluasi melalui platform quiziz

SIKLUS II

Skenario pembelajaran/ layanan:

1. Materi kegiatan dan cara implementasi materi dengan media dll
2. Menyiapkan bahan ajar
3. Menyiapkan Lembar kerja peserta didik
4. Membuat media pembelajaran
5. Menyiapkan kegiatan evaluasi melalui platform quiziz

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

SIKLUS I

Langkah-langkah yang ditempuh dalam perbaikan pembelajaran/ layanan adalah sebagai berikut:

Perbaikan : bidang pembelajaran/ materi layanan/ materi pembelajaran/ topik pembelajaran

Kegiatan : materi pembelajaran/ layanan

1. Guru menayangkan video tentang siswa yang sedang sakit perut (ICT)
2. Siswa mengamati video yang ditayangkan oleh guru
3. Siswa dengan guru bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan.(collaboration)
4. Melalui penugasan siswa menganalisis bagaimana penyebab gangguan pencernaan dan cara menjaga kesehatan alat pencernaan (LKPD 1)
5. Melalui gambar torso siswa dapat menyebutkan organ pencernaan beserta fungsinya dalam bentuk peta konsep. (LKPD 2)
6. Siswa membacakan hasil LKPD yang telah dikerjakan.
7. Guru memberikan tanggapan tentang hasil LKPD yang telah dibacakan oleh siswa.

Fase 2

1. Siswa melihat tayangan PPT tentang iklan
2. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai ciri-ciri iklan
3. Melalui penugasan siswa menuliskan ciri-ciri iklan.
4. Siswa membacakan hasil tulisannya
5. Guru memberikan tanggapan.

Fase 3

Siswa mengerjakan evaluasi melalui aplikasi quiziz.

SIKLUS II

Perbaikan : bidang pembelajaran/ materi layanan/ materi pembelajaran/ topik pembelajaran.

Kegiatan : materi pembelajaran/ layanan.

1. Guru menayangkan video tentang siswa yang sedang sakit perut (ICT)
2. Siswa mengamati video yang ditayangkan oleh guru
3. Siswa dengan guru bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan.(collaboration)
4. Melalui penugasan siswa menganalisis bagaimana penyebab gangguan pencernaan dan cara menjaga kesehatan alat pencernaan (LKPD 1)
5. Melalui gambar torso siswa dapat menyebutkan organ pencernaan beserta fungsinya dalam bentuk peta konsep. (LKPD 2)
6. Siswa membacakan hasil LKPD yang telah dikerjakan.
7. Guru memberikan tanggapan tentang hasil LKPD yang telah dibacakan oleh siswa.

Observasi Dan Evaluasi

Pada tahap ini, pengamat dengan bantuan teman sejawat mengamati semua proses kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi. Hal-hal yang perlu diamati adalah sebagai berikut :

1. Persiapan sarana.
2. Pengusaan materi.
3. Pemanfaatan dan penggunaan media.
4. Keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan.
5. Keaktifan siswa dalam Tanya jawab dan diskusi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi sehingga diperoleh hasil dari pengamatan tersebut berupa data yang nantinya akan dianalisis sehingga peneliti dapat melakukan tindakan perbaikan di siklus berikutnya.

Refleksi

Dalam refleksi, peneliti bersama teman sejawat telah mengadakan pengamatan, mengadakan diskusi mengenai hasil penerapan yang sudah dilakssiswaan. Jika ada kegagalan harus ada penjelasan secara konkret. Data, informasi dan penjelasan ini sangat bermanfaat untuk melakssiswaan tindakan berikutnya apabila hasilnya belum signifikan. Hasil kerja kolaborasi dalam kegiatan ini sebagai bahan untuk menyusun tindakan berikutnya dalam siklus II, dst.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

1. Observasi

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan siswa.

2. Penugasan atau pemberian tugas

Tugas yang diberikan dapat diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja siswa selama dalam mengikuti proses belajar mengajar/ layanan sesuai menerima materi.

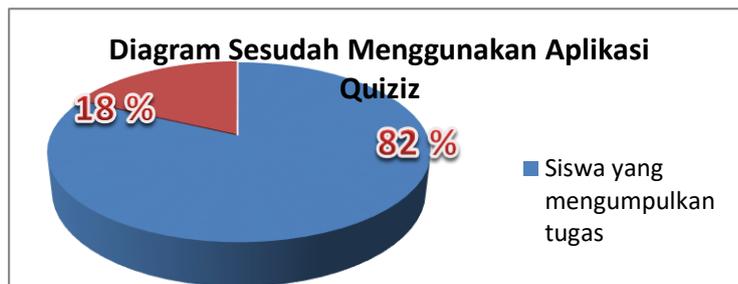
Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari nontes berupa hasil wawancara yang berupa hasil observasi peserta didik. Data kualitatif berupa informasi yang berisi kalimat yang memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman peserta didik mengenai Motivasi belajar sebagai variable terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari kegiatan yang dilaksanakan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan aktualisasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar IPA melalui aplikasi quiziz pada siswa kelas IV UPT SD Negeri Ngembul 03 Kecamatan Binangun Kabupaten Blitar

Peningkatan terlihat dari rekapitulasi pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan aplikasi quiziz terlihat siswa mampu memperoleh presentase sebanyak 100% atau sebanyak 20 siswa dalam kategori sangat baik dan cukup baik dari total 20 siswa kelas IV UPT SD Negeri Ngembul 03 Kecamatan Binangun Kabupaten Blitar. Serta berdasarkan hasil observasi akhir terlihat bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar IPA melalui aplikasi quiziz pada siswa kelas IV UPT SD Negeri Ngembul 03 Kecamatan Binangun Kabupaten Blitar. Peningkatan terlihat dari hasil observasi awal sebelum menggunakan aplikasi quiziz presentasi sebanyak 35% (7 siswa) meningkat menjadi 82% (16-17 siswa) pada hasil observasi akhir setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz dari total 20 siswa kelas IV UPT SD Negeri Ngembul 03 Kecamatan Binangun kabupaten Blitar. Ada 3-4 siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran memakai quiziz dikarenakan sinyal kurang mendukung, tidak mempunyai HP, dan dikarenakan sakit. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).



KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat kita simpulkan

1. Proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Quiziz* dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Ngembul 03
2. Ada peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA setelah menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran IPA di kelas IV UPT SD Negeri Ngembul 03

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222.
- Nurpitasari, E., Aji, B. S., & Kurniawan, S. J. (2018). Pengembangan Kompetensi Teknologi dan Peran Konselor dalam Menghadapi Peserta Didik di Era Disrupsi. In *Prosiding Seminar Nasional BK* (Vol. 2, No. 1, pp. 10-14).
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019, July). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "SUNDA MANDA". In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- Saputra, W. N. E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny, P. S., Ariyanto, R. D., & Kurniawan, S. J. (2021). Student Perceptions of Online Learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1515-1528.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.