

## Peningkatan Semangat Belajar Kelas VIII dengan Media *Quizizz* di SMPN 13 Yogyakarta

Ani Wijayanti<sup>1)</sup>, M. Ardi Kurniawan<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad dahlan

### Key Words:

Online learning; learning media; Quizizz; Google Form

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media pembelajaran serta keefektifan penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan semangat belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 13 Yogyakarta. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kajian data menggunakan metode deskriptif-kuantitatif. Subjek penelitian yaitu pengaruh media Quizizz dalam meningkatkan semangat belajar daring. Objek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 13 Yogyakarta dengan sampel kelas VIII B dan VIII C. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 13 Yogyakarta karena sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Ketidakcocokan perantara/media pembelajaran yang diaplikasikan di kelas menyebabkan peningkatan semangat belajar peserta didik kurang maksimal.

**How to Cite:** Wijayanti & Kurniawan (2021). Peningkatan Semangat Belajar Kelas VIII dengan Media *Quizizz* di SMPN 13 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

## PENDAHULUAN

Kegiatan sosial masyarakat di masa pandemi sampai dengan saat ini masih harus dibatasi karena berpedoman pada *new normal era* (era kebiasaan baru). Hal ini karena, untuk mendukung upaya pemerintah dalam memangkas penyebaran wabah Covid-19 di Indonesia. Seluruh sektor kehidupan terkena imbasnya. Tak terkecuali sektor pendidikan juga terpaksa harus diberlakukan dengan berbagai pembatasan yang ketat.

Agar peserta didik dapat terus mendapatkan haknya untuk mengenyam pendidikan, sejumlah sekolah pun menerapkan pembelajaran daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran daring yaitu kegiatan pengajaran yang dilakukan tanpa bertemu langsung, akan tetapi dengan menggunakan *platform* yang sudah tersedia. Kata ‘daring’ sendiri merupakan singkatan dari kata ‘dalam jaringan’. Kata ‘daring’ ini adalah padanan kata ‘online’ yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet (Ermayulis, 2020). Jadi, sistematis pembelajaran daring dilakukan dengan mendistribusikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara daring dengan bantuan *platform* yang tersambung ke internet. *Platform* yang biasa digunakan antara lain Google Classroom, Google Meet, WhatsApp, dan Zoom.

Pemberlakuan pembelajaran daring tentunya memiliki sisi positif maupun sisi negatifnya. Sisi positifnya yaitu peserta didik dapat mengakses materi kapanpun dan di manapun, asal di lingkungannya terdapat jaringan internet. Sedangkan, sisi negatifnya berdasarkan hasil survei di lapangan yaitu guru tidak dapat mengontrol belajar peserta didik. Hal ini membuat semangat belajar peserta didik menurun karena sebagian besar mengatakan jenuh dengan tugas-tugas yang diberikan.

Keadaan semacam ini juga dirasakan oleh peserta didik kelas VIII SMPN 13 Yogyakarta. Berdasarkan temuan peneliti, setiap harinya peserta didik mendapatkan tugas dari Bapak dan Ibu Guru di kelas virtual. Kelas virtual pokok yaitu melalui WhatsApp grup. Setiap tugas sebagian besar merupakan tugas konvensional yang dikumpulkan di Google Classroom. Model penugasan yang monoton ini tentunya akan membuat siswa jenuh dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, diperlukan variasi media pembelajaran yang lebih interaktif juga menarik agar dapat menambah semangat belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu dengan bentuk permainan daring. Dengan media yang berbentuk permainan daring, peserta didik seakan-akan sedang bermain padahal sebenarnya mereka sedang mempelajari materi pembelajaran. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa hipotesis awal yaitu,

jika pembelajaran dilakukan dengan media permainan daring akan membuat semangat belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran media pembelajaran serta keefektifan penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan semangat belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 13 Yogyakarta. Adapun rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)?
- b. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Quizizz dalam menumbuhkan semangat belajar daring peserta didik kelas VIII di SMPN 13 Yogyakarta?

Penelitian ini perlu dilakukan mengingat begitu mendesaknya kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama saat menghadapi pembelajaran di masa pandemi. Tenaga pendidik dituntut untuk dapat memfasilitasi perantara/media pembelajaran dengan disesuaikan kondisi mental dan pikiran peserta didik sebagai akibat dari pelaksanaan pembelajaran daring. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran konkret mengenai dampak penggunaan media pembelajaran yang sesuai di lapangan, sehingga diharapkan dapat membantu tenaga pendidik menentukan langkah untuk melaksanakan proses pembelajaran daring secara lebih optimal.

## METODE

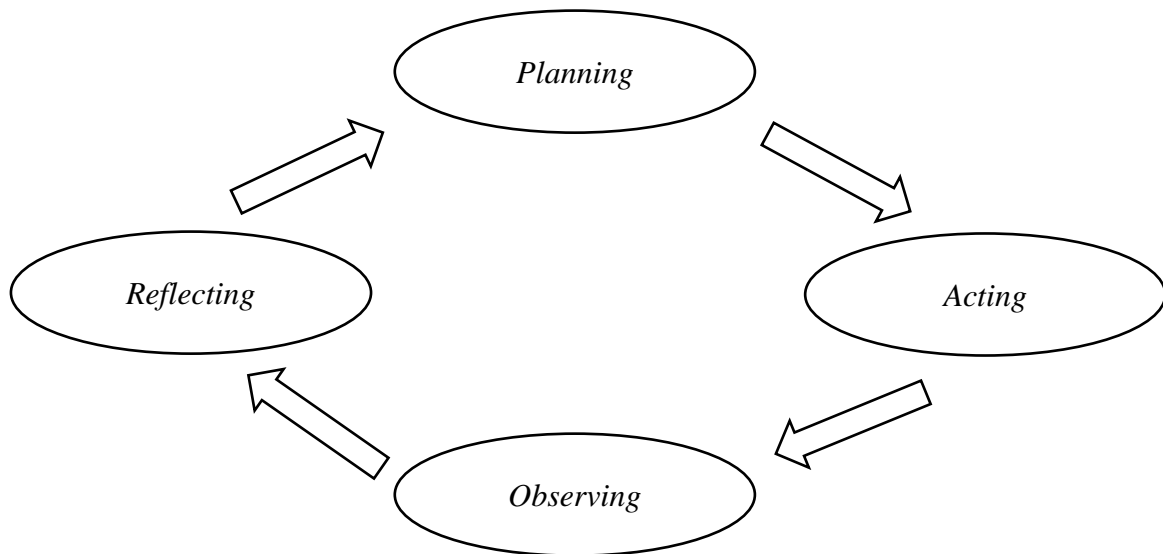
Metode penelitian diartikan sebagai langkah ilmiah guna memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2009) mendeskripsikan metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan dari pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, mengantisipasi, dan memecahkan masalah dalam dunia pendidikan. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode deskriptif-kuantitatif. Metode deskriptif dilukiskan oleh ahli sebagai sebuah langkah-langkah pemecahan masalah dengan memanfaatkan penyelidikan dalam bentuk penggambaran keadaan subjek atau objek penelitian baik itu berupa seseorang, masyarakat, lembaga, atau yang lainnya.

Subjek penelitian ini yaitu pengaruh media Quizizz dalam meningkatkan semangat belajar daring. Kemudian, objek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII. Lokasi penelitian adalah di SMPN 13 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Minggiran, Suryodiningratan, Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta. Karena Kota Yogyakarta masih dalam masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), maka penelitian dilakukan secara daring melalui *platform* WhatsApp Grup. Grup WhatsApp dibentuk berdasarkan pembagian kelas. Jadi, di setiap kelas WhatsApp berisi guru semua mata pelajaran, peserta didik di kelas tersebut, dan Kepala Sekolah. Masing-masing kelas VIII di SMPN 13 Yogyakarta berjumlah 32 peserta didik. Jumlah keseluruhan terdapat empat kelas atau 128 peserta didik. Dari keempat kelas tersebut, diambil dua kelas untuk menjadi sampel penelitian ini yaitu kelas VIII B dan VIII C atau 64 peserta didik.

Di dalam penelitian ini, digunakan juga bentuk survei langsung di dalam kelas dengan sistem daring. Jenis penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengacu pada prosedur PTK Arikunto (dalam Krissantono, 2013) yaitu terdapat empat langkah utama yang harus dilakukan terdiri dari:

- a. Perencanaan (*Planning*)
- b. Tindakan (*Acting*)
- c. Pengamatan (*Observing*), dan
- d. Refleksi (*Reflecting*)

Keempat langkah ini merupakan unsur yang membentuk sebuah siklus (suatu putaran dengan kegiatan yang beruntun, yang kembali ke langkah semula). Jika digambarkan, siklus tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 1** Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian dilakukan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Eksplanasi yaitu KD 3.3 (Menelaah teks eksplanasi yang diperdengarkan atau dibaca) dan KD 4.3 (Menyajikan informasi dan data dalam bentuk teks eksplanasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, atau aspek lisan.). Perangkat untuk kegiatan pembelajaran yang digunakan adalah Rencana Proram Pembelajaran (RPP), Modul untuk KD 3.3. dan 4.3, dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu Salindia materi teks eksplanasi KD. 3.3 dan KD 4.4 yang disampaikan ke WhatsApp Grup kelas, dan perangkat evaluasi dalam bentuk *game* (permainan) Quizizz, dan dalam bentuk Google Form. Penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, terhitung dari tanggal 06 September—10 September 2021.

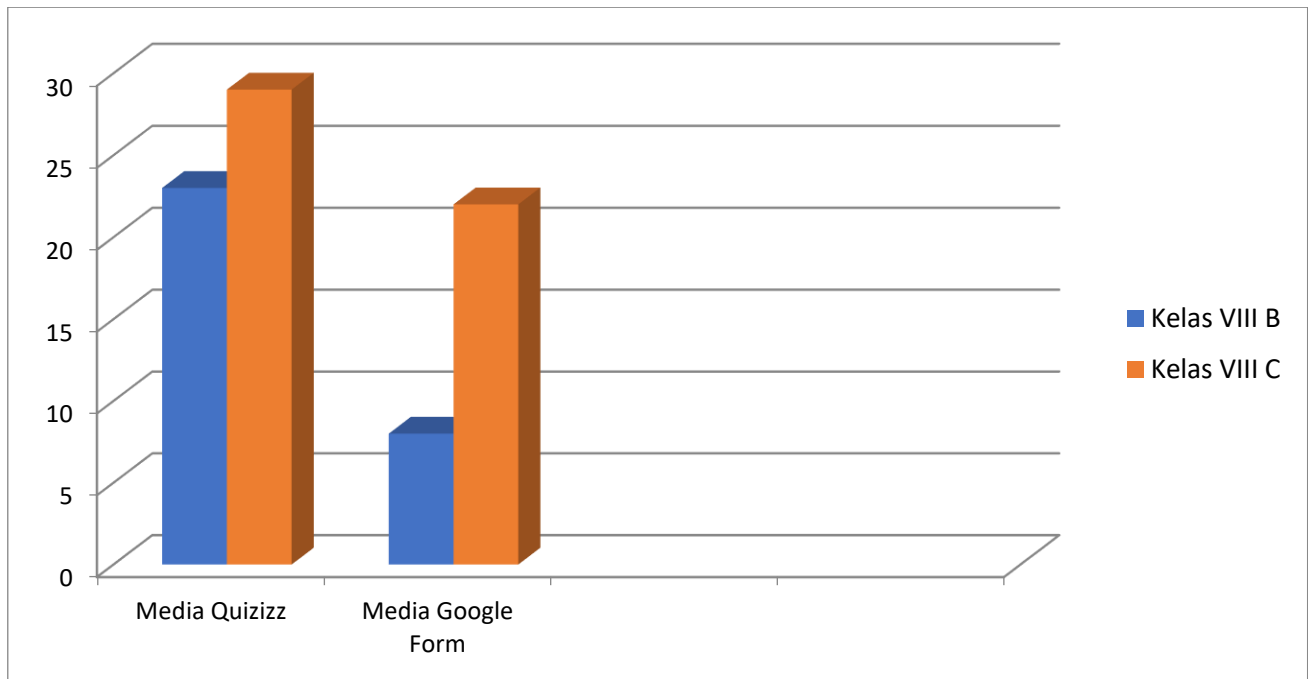
**HASIL**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil dari penelitian ini berupa data perbandingan jumlah penugasan yang dikumpulkan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan media pembelajaran Google Form. Data tersebut peneliti tampilkan dalam bentuk tabulasi dan grafik. Menurut KBBI Daring Edisi III, tabulasi adalah penyajian data dalam bentuk tabel atau daftar untuk memudahkan pengamatan dan evaluasi, sedangkan grafik adalah lukisan pasang surut suatu keadaan dengan garis atau gambar (tentang turun naiknya hasil, statistik, dan sebagainya). Nantinya berdasarkan data yang diperoleh, akan dianalisis pengaruh ketepatan media pembelajaran yang digunakan terhadap kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar di masa pandemi.

Tabel 1. Jumlah Pengumpulan Tugas Peserta Didik  
Kelas VIII B dan VIII C SMPN 13 Yogyakarta

No.	Kelas	Media Quizizz	Media Google Form
1.	Kelas VIII B	23	8
2.	Kelas VIII C	29	22

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2021



**Gambar 2** Grafik Perbandingan Pengumpulan Tugas di Kelas VIII B dan VIII C

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembahasan atas pemecahan rumusan masalah seperti yang sudah dicantumkan di bagian pendahuluan adalah sebagai berikut.

### 1. Peran Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas

Tidak bisa dipungkiri lagi, media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang cukup penting untuk penyampaian informasi kepada peserta didik agar lebih optimal. Peserta didik cepat merasa bosan dan kelelahan akibat penjelasan dari guru yang sukar dipahami dan dicerna. Untuk mengatasi hal ini, guru yang bijak menyusun strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media memiliki di dalam kegiatan belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting, karena ketidakjelasan dan kerumitan materi pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019).

Media pembelajaran sendiri merupakan gabungan dari kata media dan pembelajaran. Media diartikan sebagai perantara, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah kondisi yang diciptakan untuk membuat manusia menjalankan kegiatan belajar. Berdasarkan arti kata tersebut, media pembelajaran memiliki makna suatu bentuk metode, peralatan, ataupun teknik yang dipakai untuk menyalurkan informasi dan bisa merangsang perhatian, pikiran, minat, dan perasaan peserta didik dalam mencerna materi pelajaran, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan secara umum fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat yang didapatkan dengan memakai media pembelajaran antara lain:

- Memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran
- Membuat materi pembelajaran lebih bervariasi, tidak membosankan, dan menarik untuk peserta didik, dan
- Menumbuhkan motivasi semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

## 2. Keefektifan media pembelajaran Quizizz dalam menumbuhkan semangat belajar daring peserta didik kelas VIII di SMPN 13 Yogyakarta



Gambar 3. Quizizz



Gambar 4. Google Form VIII B



Gambar 5. Google Form VIII C

Dari data yang tersaji dalam tabel dan/ atau grafik, dapat dianalisis penggunaan media Quizizz dibandingkan dengan media Google form memang memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Dari 32 peserta didik di kelas VIII B, terdapat 23 anak yang mengumpulkan tugas teks eksplanasi. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media GoogleForm. Dari 32 peserta didik kelas VIII B, hanya 8 anak saja yang mengumpulkan tugas saat mengaplikasikan media Google Form di kelas.

Sebanding dengan kelas VIII B, kelas VIII C juga menunjukkan bahwa media Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media Google Form. Dari 32 peserta didik yang ada, 29 anak mengumpulkan tugas teks eksplanasi. Sedangkan, jika menggunakan media Google form, jumlah yang mengumpulkan tugas hanya 22 anak. Meskipun perbandingan tidak cukup signifikan dibandingkan dengan perbandingan kelas VIII B, media Quizizz tetap mendapatkan posisi yang lebih tinggi dibandingkan dengan media Google Form.

Selain dari tabulasi data dan / atau grafik, peneliti juga melakukan survei dengan mewawancarai peserta didik. Dari beberapa anak yang peneliti wawancarai, sebagian besar lebih menyukai media pembelajaran dengan basis permainan seperti Quizizz karena dirasa media pembelajaran semacam ini tidak membosankan, menarik, dan mudah diakses. Quizizz yang dilengkapi dengan fitur gambar, musik, dan tulisan yang dapat diakses dengan gawai membuat siswa lebih tertarik mengerjakan tugas dengan media ini dibandingkan dengan media Google Form.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, hipotesis awal yaitu, jika pembelajaran dilakukan dengan media permainan daring akan membuat semangat belajar peserta didik meningkat dapat terbukti. Hal ini disebabkan kondisi psikis peserta didik yang sudah cukup jenuh dalam kegiatan pembelajaran daring. Peserta didik pun memerlukan sebuah media pembelajaran yang lebih bervariasi dan membuat mereka tetap dapat bermain meskipun sedang belajar. Dengan media Quizizz pembelajaran dengan cara bermain cukup efektif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik terutama di era pembelajaran daring.

## KESIMPULAN

Sebagai seorang guru, wajib hukumnya memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran yang diterapkan lebih berdaya guna. Ketidakcocokan media pembelajaran yang diaplikasikan di kelas, menyebabkan peningkatan semangat belajar peserta didik kurang maksimal

sehingga prestasi belajar juga menjadi kurang optimal. Oleh sebab itu, diperlukan komunikasi antara guru dan peserta didik sebelum guru menerapkan media pembelajaran. Contohnya, seperti penggunaan media permainan di masa pandemi. Beban stress peserta didik yang cukup berat membuat jenuh dan tidak semangat dalam belajar. Karena hal ini, media Quizizz yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya berupa kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel penelitian ini dengan tepat waktu. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada keluarga yang telah memberikan dukungan moril, kepada Bapak/Ibu guru, peserta didik, serta tim Kampus Mengajar di SMPN 13 Yogyakarta yang telah membantu penelitian ini, sehingga dapat berjalan dengan lancar. Peneliti juga menghaturkan ucapan terima kasih kepada seseorang yang jauh di sana yang senantiasa menemani, mendengarkan, dan memberikan masukan saat proses penyusunan artikel ini.

## REFERENSI

- Ermayulis, S. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi Covid-19. Retrieved from STIT AL-Kifayah Riau website: <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra*, 181–188.
- Krissantono, W. (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SDN 03 Kelampai*.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.