



DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh:

Mutia Hasan¹, Nadia Aldyza^{2*}, M. Danil³

¹Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Bireuen,

^{2*}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Bireuen,

³Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Bireuen

Email: hasanmutia9632@gmail.com¹, nadia.aldyza@gmail.com^{2}, m.danil@umuslim.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2653>

Article info:

Submitted: 13/21/24

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan dan karakter manusia serta peradaban bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 menegaskan pentingnya pendidikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Meskipun demikian, banyak pendidik masih menggunakan metode pembelajaran satu arah yang membuat siswa merasa jenuh. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif untuk mengamati pengaruh penggunaan Quizizz sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Peureulak pada tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui pengamatan, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, dari skor awal 65 menjadi 78 pada siklus I dan 85 pada siklus II setelah penerapan Quizizz. Siswa merasa lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran yang interaktif, meskipun awalnya mengalami kesulitan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Kata Kunci: Motivasi, Quizizz, Pembelajaran IPAS

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menjadikan manusia dapat mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang berpotensi dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, seperti yang tercantum dalam peraturan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan membantu siswa memaksimalkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kegiatan pembelajaran di sekolah membantu dalam menentukan watak dan pengembangan kemampuan siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan informasi pembelajaran pun terus berkembang, Hasibuan dalam (Yustina & Khosiyono, 2023).

Pada kenyataan saat ini masih banyak pendidik melakukan pembelajaran satu arah yang berpusat pada pendidik (preceptor - centered), sehingga pembelajaran menjadi monoton, dan siswa merasa jenuh serta bosan. Untuk mendalami permasalahan ini, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 2 Peureulak Kabupaten Aceh Timur. Pada saat hampir memasuki ujian semester, para pendidik



banyak memberikan soal-soal latihan. Soal-soal tersebut hanya dicetak menggunakan kertas. Banyak siswa yang merasa tidak puas dengan pembelajaran yang monoton. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengerjakan soal yang berdampak pada hasil belajar yang rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Prahmana & Hartono *dalam* Al Mawaddah et al. (2021) berpendapat bahwa kemajuan teknologi, pendidikan dan media dengan menggunakan telepon seluler, komputer, dan internet, telah mendorong manusia untuk meningkatkan efektivitas dan efektivitas dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, pengajar perlu mengembangkan strategi pengetahuan yang tepat untuk memastikan kemampuan yang tepat ditanamkan kepada para pelajar. Maksud dari pendapat diatas adalah dengan kemajuan teknologi, pendidikan dan media dengan menggunakan beberapa perangkat elektronik telah mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Selain itu, pendidik juga perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk memastikan keterampilan yang ditanamkan kepada siswa. Oleh karena itu, salah satu contoh penerapan teknologi digital dalam pembelajaran adalah penggunaan platform kuis interaktif seperti Quizizz.

Driscoll *dalam* Sugrah, (2019) mengemukakan bahwa teori pembelajaran Konstruktivisme adalah filsafat yang meningkatkan pertumbuhan logistik dan konteks siswa. Konsep yang mendasari teori pembelajaran Konstruktivisme adalah peran yang dialami atau koneksi dengan bermain suasana yang terdekat dalam pendidikan siswa. Quizizz, dengan fitur-fitur interaktifnya, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung. Hal ini sesuai dengan pandangan Konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa perlu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan aktif, seperti diskusi dan eksperimen, dalam proses belajar. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur interaktif yang menarik. Fitur papan peringkat dan poin dalam Quizizz menciptakan lingkungan kompetitif yang sehat. Hal ini mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi. Teori ini menjelaskan bagaimana motivasi dapat ditingkatkan melalui penghargaan dan pengakuan yang diperoleh siswa dari fitur-fitur kompetitif pada Quizizz. Lebih lanjut, Quizizz dapat membantu siswa dalam melihat kinerja siswa lain dan mendapat motivasi untuk meningkatkan kemampuan siswa. Proses pembelajaran ini melibatkan observasi terhadap keberhasilan orang lain, yang dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa. Quizizz berfungsi sebagai media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Yustina dan Khosiyono 2023).

Amrai et al., dalam (Yustina & Khosiyono, 2023) menjelaskan bahwa motivasi dipengaruhi oleh empat faktor, meliputi konteks (lingkungan dan desain eksternal), disposisi/temperamen (keadaan internal siswa), tujuan (tujuan yang dicapai), dan alat (sarana untuk mencapai tujuan). Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti keinginan untuk berprestasi dalam akademik atau kegiatan ekstrakurikuler. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa metode dan media pembelajaran (Rahman, 2021). Motivasi sangatlah penting dalam proses belajar, karena siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki kinerja akademik yang lebih baik. Di sisi lain, penurunan motivasi belajar juga berdampak pada menurunnya tingkat keberhasilan belajar. Tingkat motivasi belajar mempengaruhi seberapa besar usaha yang dilakukan siswa dalam suatu kegiatan, yang pada gilirannya menentukan hasil belajar (Ahmad and Arkiang 2021).

Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Peureulak diketahui selama ini masih rendah pada mata pelajaran IPAS. Beberapa metode pembelajaran telah dilakukan berupa pembelajaran di luar kelas, namun belum mampu meningkatkan motivasi siswa. Oleh sebab itu, perlu dilakukan kajian penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa, yang nantinya hasil penelitian diharapkan dapat menjadi informasi kepada guru dalam memilih media pembelajaran berbasis digital jenis lainnya yang cocok diterapkan di sekolah.



2. METODELOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Peureulak Kabupaten Aceh Timur menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Daryanto dalam (Parende and Pane, 2020) menjelaskan bahwa penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh pendidik untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya. Model ini menekankan pada proses siklus yang melibatkan refleksi dan tindakan secara berulang-ulang. Langkah-langkahnya adalah 1) Perencanaan (Planning), 2) Tindakan (Tindakan), 3) Observasi (Observasi), 4) refleksi (Reflecting). Penelitian dilakukan dengan dua tahapan yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Metode ini menekankan pada kualitas, proses, dan hasil pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 2 Peureulak Tahun pelajaran 2024/2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara nontest, yaitu pengamatan, lembar kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh data yang valid dan dapat dipercaya, yang akan dicapai melalui metode pengamatan, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Peureulak sebelum dan setelah menggunakan Quizizz. Setelah penggunaan Quizizz, pengamatan dilanjutkan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Setelah menyelesaikan tahapan siklus I dan siklus II, siswa kemudian diberikan panduan kuesioner sebelum memulai Quizizz. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum menggunakan Quizizz, penelitian ini kemudian menggunakan beberapa indikator motivasi belajar siswa dari Uno *dalam* (Matem Hidayat, D. C. F. A. W., & Kamalia, P. U. (2022), seperti adanya Keinginan berhasil menyelesaikan tugas, ketelitian dalam pembelajaran, memiliki rasa percaya diri, penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan belajar yang menarik, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Data motivasi siswa yang diperoleh dari lembar kuesioner yang diisi oleh siswa akan digunakan untuk mengukur nilai sikap siswa menggunakan skala Likert. Siswa mengisi lembar kuesioner dengan memilih skor 1- 4 sesuai dengan yang mereka rasakan. Skor 1 menunjukkan "tidak setuju," skor 2 menunjukkan "kurang setuju," skor 3 menunjukkan "setuju," dan skor 4 menunjukkan "sangat setuju." Menurut Prijowunanto, Patokan Acuan Penilaian (PAP) dapat digunakan untuk menentukan kualifikasi motivasi belajar siswa (Kusuma & Muslim, 2023). Tingkat motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel.1. Kualifikasi motivasi Belajar

Rentang	Nilai Tingkat Motivasi Belajar
84- 100	Sangat tinggi
68- 83	Tinggi
52- 67	Cukup
38- 51	Rendah
0- 37	Sangat rendah



Nilai motivasi belajar siswa didapatkan dengan membagi jumlah total nilai siswa dengan nilai tertinggi yang mungkin. Kemudian, hasil rata-rata kelas yang diperoleh dibandingkan. Setelah menyelesaikan tahap siklus I dan siklus II, siswa diberikan petunjuk tentang kuesioner sebelum memulai Quizizz. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh dibandingkan sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz pada siklus I dan siklus II.

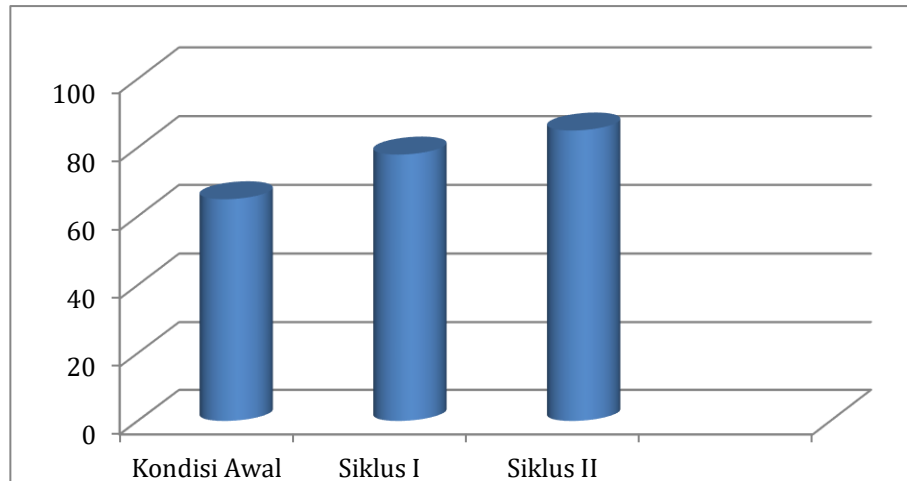
3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan, rata-rata nilai motivasi siswa meningkat setelah penggunaan Quizizz. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti Quizizz dapat menjadi solusi. Media pembelajaran inovatif dan menarik seperti Quizizz bisa mengatasi masalah kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar siswa di kelas. Nilai motivasi belajar dapat diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh siswa di akhir setiap siklus penelitian. Rata-rata nilai motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.2 Nilai rata- rata motivasi siswa

Variabel	Rata- Rata	Katagori
Kondisi Awal	65	Cukup
Siklus I	78	Tinggi
Siklus II	85	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel rata-rata motivasi di atas, diketahui bahwa terdapat pengaruh peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Quizizz. Sebelum penggunaan media digital Quizizz nilai rata-rata motivasi kelas yaitu sebesar 65. Nilai ini menunjukkan bahwa nilai motivasi siswa berada pada kategori 'cukup'. Pada siklus I, penelitian dilanjutkan dengan pembelajaran, dan diperoleh hasil sebesar 78 yang menunjukkan kategori motivasi 'tinggi'. Selanjutnya, Setelah siklus I, penelitian dilanjutkan pada siklus II, dimana diperoleh hasil rata-rata 85 yang menunjukkan kategori motivasi 'sangat tinggi'. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil peningkatan motivasi juga dapat dilihat pada grafik batang yang disajikan di bawah ini:



Grafik 1. Rata- Rata Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan grafik batang di atas, terlihat peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari kondisi awal. Nilai rata-rata siswa adalah sebesar 65, meningkat menjadi 78 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85 pada siklus II. Hal ini disebabkan siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran karena lebih interaktif dan dapat menggunakan perangkat secara langsung. Pengamatan dilakukan ketika siswa mengerjakan soal, baik menggunakan HP maupun laptop. Berdasarkan pengamatan selama penelitian siswa merasa kesulitan di awal pembelajaran karena penggunaan Quizizz merupakan hal baru dalam pembelajaran. Setelah beberapa saat beradaptasi siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa dapat berpartisipasi aktif dan melihat skor mereka secara langsung. Untuk mendukung pernyataan di atas, berikut disajikan beberapa dokumentasi saat siswa mengerjakan soal dengan Quizizz.



Gambar 1. Siswa secara kelompok menjawab soal menggunakan laptop



Gambar 2. Siswa menjawab soal pada Quizizz menggunakan HP



Gambar 3. Siswa menjawab soal pada Quizizz menggunakan HP



Gambar 4. Siswa menjawab soal melalui Quizizz pada Quizizz menggunakan laptop

Dari hasil pengamatan, siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengerjakan soal di Quizizz dibandingkan dengan kertas. Hal ini terbukti dari antusiasme siswa ketika diminta membawa HP maupun laptop. Ketika berlatih menjawab soal di Quizizz, suasana belajar dapat menjadi lebih menyenangkan. Hal ini terjadi meskipun siswa berada di rumah. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat mempengaruhi suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa tertantang untuk berkompetisi. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Pada penelitian ini yang menjadi refleksi adalah motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Meskipun penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, namun ada beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah tidak semua siswa memiliki perangkat, seperti HP maupun laptop, yang dapat menghambat akses mereka ke media pembelajaran. Selain itu, sinyal internet yang tidak stabil juga dapat menghambat penggunaan aplikasi Quizizz, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan temuan ini, peneliti melihat potensi untuk pengembangan lebih lanjut pada mata pelajaran lain. Pengembangan dan penelitian yang berkelanjutan sangat penting untuk dilakukan agar hasil yang diperoleh menjadi lebih valid dan akurat. Peneliti juga berharap pengembangan ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap metode pembelajaran.

4.SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Peureulak Tahun 2024/2025. Temuan ini tidak hanya mencerminkan perubahan angka, tetapi juga menggambarkan transformasi dalam cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran. Pada tahap awal penelitian, sebelum penerapan Quizizz, skor motivasi belajar siswa tercatat pada angka 65, yang termasuk dalam kategori cukup. Nilai motivasi ini menunjukkan tantangan yang dihadapi dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Namun, setelah penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan skor motivasi belajar siswa meningkat menjadi 78 pada siklus I, yang termasuk



dalam kategori tinggi, dan mencapai nilai rata-rata 85 pada siklus II, yang dapat dikategorikan sebagai sangat tinggi.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, RM, dan F Arkhang. 2021. *Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis kebijaksanaan asli NTT terhadap kemampuan berpikir kreatif*. "Jurnal Pendidikan Nusantara." Jurnal 2(April) 64 – 72.

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran*

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). *Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 5(5), 3660-3667.

Kusuma, AW, & Muslim, M. (2023). *Pengembangan Media Game dan Quiz Berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI di SMP Negeri 21 Surabaya*. Di Turots: Jurnal Pendidikan Islam , 785-798.

Matem Hidayat, D. C. F. A. W., & Kamalia, P. U. (2022). *Are Economics Learning Outcomes Influenced by Learning Motivation and Active Learning?*. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya, 18(2), 302-316. atika melalui Daring di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3109-3116.

Parende, Uri Sinta, dan Widi Syahtia Pane. 2020. *"Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction(PBL) Tema 8 Pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara*. " Jurnal Pendidikan 1(1) 25.

Sugrah, N., Abu, N., Rahman, NA, Rakhman, KA, Danial, M., & Anwar, M. (2019). *Penilaian Proses dan Sumber Daya untuk Pengetahuan Keterampilan Laboratorium Kimia di Sekolah Menengah Atas Pulau Ternate*. Jurnal Kurikulum dan Pengajaran , 8 (1), 11-19.

Yustina, A., & Khosiyono, BHC (2023). *Pengaruh media pembelajaran kuis terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata , 4 (2), 593-598.