

Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asessment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus

Muhamad Sidik, S.Pd ^{1*}

¹SMP Negeri 3 Cilimus, Kuningan

*Coresponding Author: muhamadsidik768@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve the learning motivation of Grade IX-E students in SMPN 3 Cilimus. The low motivation is caused by monotonous teaching methods, lack of use of instructional media, and inadequate facilities such as projectors. By using the "Quizizz" assessment media in this study, students' learning motivation increased by 30.63%. The students' learning outcomes also improved, with an average increase of 11.40 from cycle I to cycle III. The classical completeness increased by 37.50%, reaching 87.50% in cycle III. The use of "Quizizz" media has proven successful in enhancing students' motivation and learning outcomes.

Keywords: (1) Quizizz, (2) Learning Motivation, (3) Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX-E IPS di SMPN 3 Cilimus. Rendahnya motivasi disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, kurangnya penggunaan media pembelajaran, dan sarana prasarana yang tidak memadai. Dengan menggunakan media penilaian "Quizizz" dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 30,63%. Hasil belajar siswa juga meningkat, dengan rata-rata peningkatan sebesar 11,40 dari siklus I ke siklus III. Ketuntasan klasikal meningkat sebesar 37,50%, mencapai 87,50% pada siklus III. Penggunaan media "Quizizz" terbukti berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Article History:

Received 2023-05-07

Accepted 2023-06-30

Kata Kunci: 1) Quizizz, (2) Motivasi Belajar, (3) Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Belajar salah satu kegiatan penting yang digunakan untuk menunjang setiap aktivitas individu, terlebih untuk anak-anak. Belajar menurut Skinner dalam (Djamaluddin & Wardana, 2019) merupakan langkah menuju perubahan atau pembiasaan perilaku yang berubah dengan progress maju, selain itu menurut (Winkel, 2004) belajar merupakan segala aktivitas mental maupun psikis yang berjalan dalam interaksi aktif di lingkungan. Pada dasarnya belajar memiliki tujuan, menurut Sadirman dalam (Djamaluddin & Wardana, 2019) belajar memiliki tiga tujuan umum, yaitu mendapatkan pengetahuan, mengembangkan konsep keterampilan individu, dan juga membentuk sikap. Salah satu proses belajar didapatkan dari proses pendidikan di sekolah.

Pembelajaran yang menarik akan membuat motivasi belajar siswa akan mulai ditumbuhkan dari faktor eksternal yang mana dari meningkatnya motivasi akan memberi pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Motivasi berprestasi merupakan peran penting untuk

melaksanakan pembelajaran sehingga dengan motivasi yang kuat akan memberikan dan menciptakan keberhasilan belajar, sebaliknya kegagalan dalam belajar dikarenakan kurangnya motivasi (M. L. Hidayat & Sridiyatmiko, 2022), dengan rendahnya motivasi belajar siswa mempengaruhi keaktifan dari siswa dalam kelas saat pembelajaran. Meningkatkan motivasi belajar tidak hanya dari dalam diri siswa sendiri namun menjadi salah satu tanggung jawab guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan menggunakan teknologi selama pembelajaran, seperti di dalam UU No. 14 Tahun 2005.

Isi di dalam (UU No. 14 Tahun 2005) menyebutkan bahwa kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru ada 4 yaitu, "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial dan Kompetensi Profesional" (Mulyani, 2005). Dari keempat kompetensi tersebut ada unsur yang sangat penting yaitu kompetensi pedagogik, dimana pedagogik merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana cara mendidik anak, membimbing anak yang sesuai dengan perkembangan anak.

Motivasi Belajar menurut Rianto, 2005 dalam (Laka et al., 2020) suatu hal yang membuat seseorang atau kelompok untuk menjalankan atau tidak menjalankan sesuatu. Didapat kesimpulan bahwa motivasi dapat berasal dari dalam diri seseorang atau dari luar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku dengan ada atau tidaknya indikator pendukung. Tidak adanya motivasi belajar akan berpengaruh kepada kegiatan pembelajaran dan hasil belajar dari individu tersebut. Untuk mendekati siswa dengan motivasi belajar rendah atau apatis dalam pembelajaran diperlukan usaha guru yang terus menerus memberikan sosialisasi pada siswa mengenai prestasi sekolah menurut Murduck, (1999) dalam (Marisa, 2019).

Data diatas juga relevan dengan kenyataan yang telah didapatkan yaitu data rata rata hasil motivasi belajar siswa di SMPN 3 Cilimus kelas IX-E tergolong rendah pada saat dilaksanakan pra siklus yaitu sebesar 38,13% dari skor maksimal 100%. Dilihat dari 10 aspek sebagai kriteria aktifitas siswa yang terjadi saat pembelajaran IPS di kelas.

Hasil dari pengamatan dan tanya jawab terhadap siswa menyatakan pembelajaran IPS bagi kebanyakan siswa masih dianggap membosankan, karena IPS salah satu mata pelajaran dengan metode menghafal yang banyak, selain itu buku cetak pun kebanyakan berisi dengan tulisan, sehingga jika tidak ada variasi dalam mengajar membuat para siswa mudah merasa bosan, jemuhan dan tidak fokus selama pembelajaran. Pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan ketika guru atau pengajar menggunakan media pembelajaran yang dapat dilaksanakan di sekolah, agar tidak hanya menggunakan metode ceramah saja yang akan membuat siswa mengantuk saat jam pembelajaran.

Peneliti menyadari bahwa cara mengajar yang digunakan masih dengan metode ceramah, dalam pembelajaran IPS juga jarang menggunakan media pembelajaran yang berakibat pada motivasi belajar siswa yang rendah karena gaya belajar guru yang monoton. Hal ini menjadi evaluasi agar guru (peneliti) dapat berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran IPS di kelas supaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Media asessment quizizz merupakan satu dari sekian banyak media tes untuk menilai dan melakukan evaluasi pembelajaran yang dilakukan salah satunya untuk menjadikan pembelajaran

IPS menjadi lebih menyenangkan juga menarik. Dengan menggunakan quizizz dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan juga psikomotorik dalam lingkup pembelajaran (Kurniawan, 2022), dalam berbagai macam penelitian memperlihatkan bahwa quizizz dapat memberikan kemanfaatan yang beragam juga bisa meningkatkan kompetensi juga menumbuhkan jiwa saing siswa, lalu menimbulkan motivasi belajar siswa, dengan fitur penilaian quizizz yang mana ketika benar dalam menjawab soal maka peserta didik akan mendapatkan point sesuai kecepatan dan kebenaran menjawab lalu akan menentukan ranking peserta didik.

SMPN 3 Cilimus menetapkan bahwa penilaian diambil dari 70% nilai harian dan 30% dari penilaian akhir sekolah (PAS). Pada realita nya masih banyak siswa yang belum memenuhi standar nilai tersebut namun dengan adanya peraturan pemerintah surat edaran atau "SE Nomor 1 tahun 2021 tentang peniadaan Ujian Nasional dan Ujian Kesetaraan serta Pelaksanaan Ujian Sekolah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19)", dengan ketentuan ujian akhir sekolah tidak lagi mengukur ketuntasan capaian kurikulum secara menyeluruh, dapat siswa lakukan dalam bentuk portofolio, penugasan dari guru, pelaksanaan tes secara luring ataupun daring selain itu kehadiran siswa minimal 75%. Jumlah kehadiran menjadi pertimbangan kenaikan kelas dengan begitu banyak siswa yang hanya hadir untuk memenuhi buku kehadiran siswa bukan dengan bersungguh mengikuti pembelajaran.

Dari pernyataan diatas sesuai dengan keadaan yang terjadi pada kelas yang akan diteliti yaitu kelas IX-E SMPN 3 Cilimus, dengan rerata dari motivasi belajar siswa saat awal observasi saat pra siklus sebesar 38,13% juga mendapatkan rata rata hasil belajar sebesar 69,43. Motivasi belajar saat pra siklus masuk kedalam kategori rendah selain itu rerata hasil belajar siswa juga termasuk kedalam kategori belum tuntas dengan KKM sebesar 75.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, membuat peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa dalam mata pelajaran IPS di SMPN 3 Cilimus. Dimana dengan penggunaan aplikasi quizizz, peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan media quizizz bisa meningkatkan motivasi belajar, meningkatnya motivasi belajar siswa yang dilihat ketika selesai diadakannya evaluasi belajar menggunakan quizizz dan dibandingkan dengan evaluasi belajar yang dilakukan tidak menggunakan aplikasi quizizz. Permasalahan tersebut membuat peneliti memilih judul "Penggunaan Quizizz sebagai *Media Asessment* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMP N 3 Cilimus".

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat pembelajaran sedang berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan untuk membenahi kualitas pembelajaran yang dirasa bermasalah. Pada penelitian tindak kelas yang dilaksanakan memakai desain dari penelitian kualitatif, yang dimana menurut Moleong penelitian kualitatif dapat menyesuaikan penyusunan desain secara terus menerus dengan keadaan dilapangan (Moleong, 2007). Penelitian yang dilaksanakan menggunakan

beberapa siklus, dengan menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart yang mana setiap siklusnya terdapat empat tahapan seperti, perencanaan, tindakan, observasi, dan juga refleksi.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Cilimus yang beralamat di Jl. Olahraga No. 164 Desa Sampora Kec. Cilimus Jawa Barat. Yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa kelas IX-E SMP Negeri 3 Cilimus yang berjumlah 32 siswa, dengan laki-laki 18 siswa dan perempuan 14 siswi. Pemilihan kelas sebagai objek penelitian didasarkan dengan berbagai faktor dan keadaan, dimana peneliti menetapkan kelas IX-E sebagai objek penelitian. Peserta didik dengan masalah kurangnya fokus yang menandakan kurangnya motivasi dalam diri siswa sehingga memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Penelitian diharapkan dapat mengetahui cara menyelesaikan masalah yang terjadi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan dengan tiga siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Penelitian dimulai pada tanggal 10 Oktober 2022 sampai 26 Oktober 2022, dari pelaksanaan ketiga siklus yang sudah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media assessment quizizz pada mata pelajaran IPS, hal ini dapat diperkuat hasil dari lembar observasi di dalamnya terdapat 10 kriteria yang telah diamati oleh observer dari siklus I sampai dengan siklus III yang diamati setiap siklus dan ketika jam pembelajaran IPS berlangsung. Hasil observasi didiskusikan oleh peneliti dengan guru kolaborator sebagai bahan refleksi untuk lanjut ketahap siklus selanjutnya.

Hasil dari pengamatan peneliti menunjukkan pembelajaran yang menggunakan media quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, seperti pada siklus I, siklus II dan siklus III sudah meningkat dan membaik. Dari setiap siklusnya terjadi peningkatan dan diketahui bahwa siswa menyukai kegiatan yang menarik dibandingkan dengan hal yang monoton (Solikah, 2020); (Hidayati, I. D., & Aslam, A. 2021).

Peningkatan Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Hasil PTK yang dilaksanakan didapatkan bahwa rata rata motivasi belajar siswa kelas IX-E pada mata pelajaran IPS meningkat setelah menggunakan media assessment quizizz dari pra siklus sampai ke siklus III. Terlihat seperti tabel dibawah dimana peningkatan setiap siklusnya.

Tabel 1 Peningkatan motivasi belajar siswa

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	165	216	263
Jumlah Ideal	320	320	320
Presentase	51.56%	67.50%	82.19%

Terlihat juga kenaikan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS, setelah diberitahu bahwa beberapa pertemuan kedepan akan menggunakan media assessment quizizz, kenaikan yang cukup dari rata rata kelas kategori rendah menjadi kategori sangat tinggi.

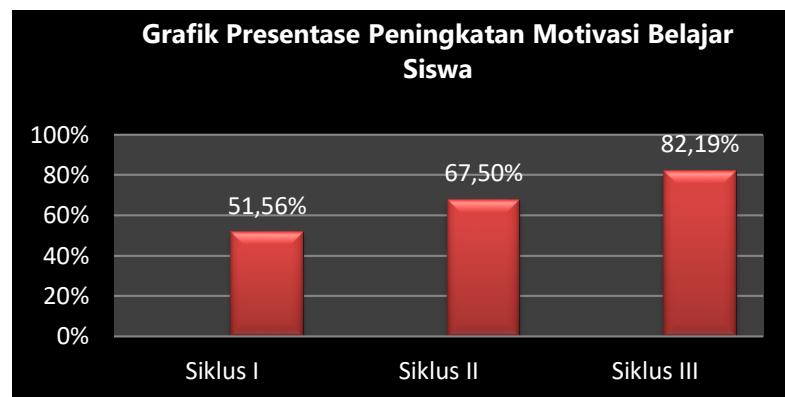
**Tabel 2 Persentase Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS Tiga Siklus**

No	Aspek Motivasi	Indikator	Presentase Ketercapaian			
			Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	Adanya rasa dan keinginan untuk sukses	Masuk kelas tepat waktu	75.00%	90.63%	100.00%	
		Membawa dan menyiapkan buku pelajaran	71.88%	93.75%	96.88%	
		Bersemangat saat pembelajaran berlangsung	68.75%	93.75%	100.00%	
Rata-rata Aspek 1			71.88%	92.71%	98.96%	
2	Adanya keinginan dan rasa membutuhkan belajar	Menyimak penjelasan yang guru sampaikan	78.13%	87.50%	96.88%	
		Berani mengajukan pertanyaan pada guru	40.63%	50.00%	78.13%	
		Berani menanggapi pertanyaan yang disampaikan guru	46.88%	65.63%	81.25%	
		Tidak bekerjasama saat mengerjakan tes/ulangan	53.13%	78.13%	90.63%	
		Siswa membuat catatan pembelajaran	34.38%	59.38%	84.38%	
Rata-rata Aspek 2			50.63%	68.13%	86.25%	
3	Dapat mempertahankan pendapat masing-masing	Berani dalam memberikan dan menyampaikan pendapat	43.75%	53.13%	65.63%	
		Siswa bisa mempertahankan pendapat	3.13%	3.13%	28.13%	
Rata-rata Aspek 3			23.44%	28.13%	46.88%	
Rata-rata Keseluruhan			51.56%	67.50%	82.19%	

Tabel 2 menunjukkan rata rata motivasi belajar siswa yang meningkat berdasarkan aspek pengamatan dan indikatornya. Pengamatan motivasi belajar dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung atau selama tiga siklus, dalam pengamatan motivasi belajar dibantu langsung oleh guru kolaborator sebagai observer sehingga hasilnya dicocokan dengan lembar observasi yang dilampirkan. Terdiri tiga aspek dalam lembar observasi yaitu,

- Adanya rasa dan keinginan untuk sukses
- Adanya keinginan dan rasa membutuhkan belajar
- Dapat mempertahankan pendapat masing masing

Ketiga aspek tersebut selanjutnya dibuat menjadi sepuluh indikator. Dari hasil observasi terdapat persentase rata motivasi belajar siswa siklus I sebesar 51,56%, siklus II sebesar 67,50% dan siklus III sebesar 82,19%.



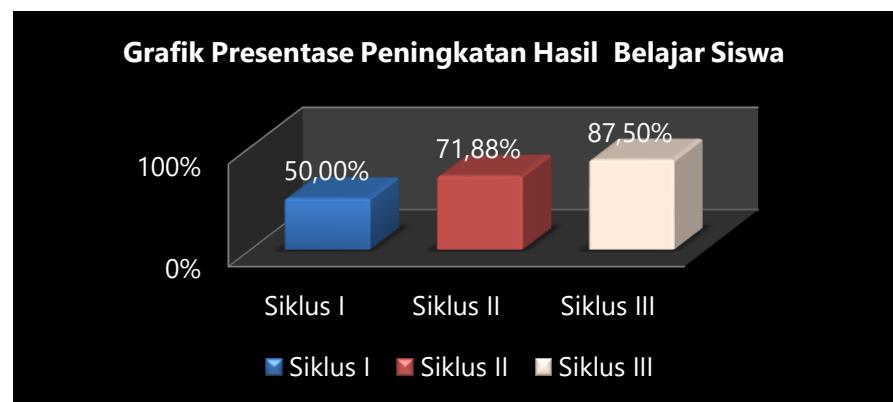
Gambar 1 Grafik persentase peningkatan motivasi belajar siswa

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kenaikan hasil belajar siswa dari proses pembelajaran peneliti membuat kriteria soal pada setiap siklusnya menggunakan quiziizz yaitu 15 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.

Tabel 3 Peningkatan motivasi belajar siswa

Keterangan	Hasil Belajar Siswa		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	2350	2585	2715
Rata-Rata	73.44	80.78	84.84
Jumlah Siswa Yang Tuntas	16	23	28
Presentase Ketuntasan	50.00%	71.88%	87.50%



Gambar 4 Grafik Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dilihat dari data di atas bahwa terjadi penaikan hasil dari siklus I ke siklus III. Pada siklus I rata rata hasil belajar siswa pada pelajaran IPS yaitu sebesar 73,44 dengan presentase ketuntasan 50% dan masih dibawah nilai ketuntasan minimum, pada siklus ke II rata rata nilai hasil belajar menjadi 80,78 dengan presentase ketuntasan 71,88 dan walaupun terjadi peningkatan dari siklus I, namun belum mencapai ketuntasan minimum, pada siklus ke III nilai

rata rata hasil belajar siswa pelajaran IPS sudah mencapai 84,84 dengan persentase ketuntasan 87,50% sudah mencapai target ketuntasan klasikal sebesar 85% yang mana sudah mencapai target penelitian.

Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang diajukan sebelumnya, "media assessment quizizz sebagai media evaluasi yang digunakan setelah pembelajaran, digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan quizizz mata pelajaran IPS kelas IX-E SMPN 3 Cilimus", telah terbukti hal ini sesuai dengan penelitian (Tarmini, et al 2020); (Kalahatu, 2021). Peneliti mengambil keputusan bahwa kegiatan penelitian dicukupkan dan sudah memenuhi kriteria data penelitian.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa rata rata motivasi belajar siswa yang meningkat berdasarkan aspek pengamatan dan indikatornya. Terdiri tiga aspek dalam lembar observasi yaitu, adanya rasa dan keinginan untuk sukses, adanya keinginan dan rasa membutuhkan belajar, dan dapat mempertahankan pendapat masing-masing. Dari hasil observasi terdapat persentase rata-rata motivasi belajar siswa siklus I sebesar 51,56%, siklus II sebesar 67,50% dan siklus III sebesar 82,19%. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus III terjadi peningkatan yang signifikan.

5. REFERENSI

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis (A. Syaddad (ed.)). CV Kaaffah Learning Center.
- Hidayat, U. S. (2022). Mewujudkan Sekolah Unggul Melalui Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah. LPPBIC PT Insan Mandiri. Cendikia
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8, 97-108.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2)..
- Moleong, L. J. (2007). Metodology Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Marisa, S. (2019). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa upaya mengatasi permasalahan belajar. *Jurnal Taushiah F'AI-UISU*, Vol. 9 No. 2, 9(2), 20-27.
- Mulyani, S. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Angkasa.

- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Tarmini, W., Safi'i, I., Witdianti, Y., & Larassaty, S. (2020). Peningkatan kompetensi profesional guru melalui webinar evaluasi hasil belajar bagi guru-guru MTs Al-Ma'arif 1 Aimas. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 53-62.
- Winkel, W. (2004). Psikologi Belajar. Gramedia Pustaka.