

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS QUIZIZ
PADA PEMBELAJARAN IPAS**

PerdanaMiftachul Hudaa¹, YudiHartono², Karni³

^{1,2}PPG PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun, ³SD NegeriSirapan 02

[1Perdanamiftacuhludaa@gmail.com](mailto:Perdanamiftacuhludaa@gmail.com), [2yudihartono@unipma.ac.id](mailto:yudihartono@unipma.ac.id),

[3Karni70@guru.sd.belajar.id](mailto:Karni70@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

Students' learning motivation is considered to be still low, one of the reasons is that learning models and media are less enjoyable. Strategy for overcoming existing problems by practicing the quiziz-based cooperative learning model. This research aims to find out how the use of the Quizizz-based cooperative learning model can increase student motivation and learning outcomes in studying science. The research method used is Classroom Action Research (PTK). The sample in this research was 14 students. The research results showed that in cycle I, an average of 57.5% was classified as being in the medium category, and data from student observations in cycle II, an average of 72.5% was in the good category. Student learning outcomes also show improvement. This is shown by observation data from cycle I: completeness of learning outcomes was 69%. However, when cycle II actions were carried out, student learning outcome data increased by 78%.

Keywords: Learning Models, Student Motivation, Learning Outcomes

ABSTRAK

Motivasi belajar siswa dinilai masih rendah, salah satu penyebabnya model dan media pembelajaran yang kurang menyenangkan. Strategi dalam mengatasi permasalahan yang ada dengan mempraktikkan model pembelajaran kooperatif berbasis quiziz. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif yang berbasis Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar IPAS. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sample pada penelitian ini yaitu 14 siswa. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I, memperoleh rata-rata 57,5% tergolong dalam kategori sedang, dan data hasil observasi siswa pada siklus II, memperoleh rata-rata 72,5% tergolong dalam kategori baik. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh data hasil observasi dari siklus I: ketuntasan hasil belajar sebesar 69%. Namun, ketika tindakan siklus II dilakukan, data hasil belajar siswa meningkat sebesar 78%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Motivasi Siswa, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Kemajuan IPTEK dalam beberapa dekade terakhir telah

membuka peluang baru bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan

interaktif (Rahayu, 2023). Adanya perkembangan IPTEK saat ini, masyarakat perlu meningkatkan kemampuan mereka untuk menyeimbangkan diri di era ini. Kemampuan tersebut berupa kemampuan untuk memahami masalah dengan lebih baik, komunikasi yang lebih efektif, dan proses pengajaran yang lebih baik (Ardani, 2023). Perkembangan IPTEK telah membawa berbagai inovasi dalam bidang pembelajaran, seperti elektronik learning (e-learning) yang menggunakan media elektronik dalam menyampaikan isi pelajaran dan interaksi.

IPA telah menjadi subjek yang sangat populer di kalangan siswa dalam beberapa tahun ini, tetapi mayoritas siswa masih menghadapi permasalahan dalam mempelajari persepsi yang diperkenalkan, media yang kurang mendukung, dan kebiasaan belajar kurang (Puspitasari, 2021). IPA membantu kita untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Astuti, 2019). Hal ini sebagai guru harus berusaha menjadikan pengalaman belajar yang inovatif agar siswa tetap termotivasi

untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa tergolong bagian penting dari mencapai tujuan pembelajaran (Emda, 2017). Selama proses pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih giat dan antusias, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi. Di sisi lain, rendahnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu penyebab kurang berhasilnya siswa dalam proses belajar (Setiawan, 2016). Namun dalam beberapa tahun terakhir, motivasi belajar siswa IPA telah menurun, terlihat bahwa pembelajaran di kelas tampaknya tidak melibatkan siswa secara positif. Guru hanya fokus pada materi dan kurang memperhatikan kondisi siswa. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, beberapa strategi telah digunakan, seperti penggunaan media digital, penggunaan bahan ajar yang interaktif, dan penggunaan model pembelajaran yang berbasis teknologi.

Banyak penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif sangat efektif jika benar-benar diterapkan dalam pembelajaran, tergolong

meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Komang, 2018). Salah satu cara untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang didasarkan pada Quizizz. Quizizz memungkinkan guru untuk membuat quiz interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital, sehingga siswa dapat memantau kemajuan mereka sendiri dan memperoleh umpan balik yang lebih efektif (Santika, 2023).

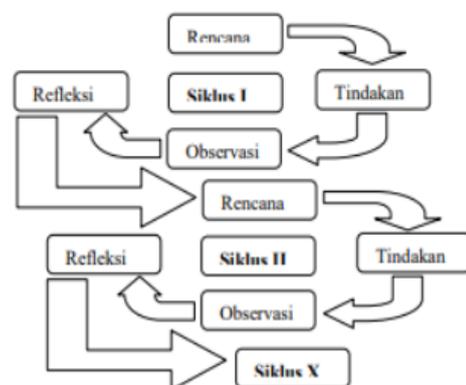
Dalam materi bunyi dan cahaya, model pembelajaran kooperatif berbasis Quiziz dapat membantu siswa dalam mencerna konsepsi bunyi dan cahaya yang kompleks. Dengan menerapkan Quiziz, siswa dapat mempelajari materi bumi dan cahaya secara interaktif dan menyenangkan karena berisi game dan quiz yang relevan. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis Quiziz, siswa dapat lebih aktif dan keterlibatan dalam proses belajar. Quiziz dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dengan cara membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan (Nurhayati, 2020).

Sebagai hasil dari perhatian terhadap pentingnya meningkatkan

motivasi siswa untuk belajar, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif yang berbasis Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPAS. Oleh karena itu, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang lebih efisien serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memanfaatkan model pembelajaran kooperatif. Gambar berikut menunjukkan proses penelitian PTK.



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK (Kemmis and Taggart, 1992)

Masing-masing siklus pembelajaran berisi empat fase:

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan, tugas utama meliputi membuat spesifikasi sementara untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan Quiziz sebagai media kelas, serta membuat rencana pelaksanaan tindakan, instrumen penelitian, RPP dengan media interaktif, dan lembar observasi untuk merekam aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada fase tindakan, siswa membentuk kelompok belajar. Setiap kelompok belajar memiliki kesempatan untuk bertanya, membahas materi yang belum mereka pahami, dan menyamakan pendapat mereka tentang materi yang telah mereka pelajari. Setelah kelas berakhir, guru memberikan quiz interaktif kepada siswa untuk merefleksikan pelajaran.

Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen. Pertama, tes kognitif diperlukan untuk mengumpulkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, angket diperlukan untuk mengetahui dorongan mereka untuk belajar. Peneliti secara langsung mengamati dan mencatat aktivitas belajar siswa dalam siklus I dan II. Selain itu, lembar observasi

digunakan untuk mencatat pelaksanaan tindakan, aktivitas belajar, dan suasana belajar. Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, wawancara dilakukan dengan siswa dengan kemampuan motivasi tinggi dan rendah untuk memahami bagaimana mereka mengapresiasi pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini dianggap berhasil dan dapat diberhentikan jika beberapa kriteria tujuan tercapai. Untuk mengukur seberapa baik tujuan penelitian tercapai, dirumuskan indikator yang menunjukkan bahwa 70% siswa menunjukkan dorongan yang lebih besar untuk belajar.

Berikut ini merupakan tabel motivasi belajar siswa :

Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa

Kode	Indikator
α	Tekun dalam menghadapi tugas
β	Ulet dalam menghadapi kesulitan
γ	Menunjukkan minat
δ	Senang bekerja mandiri
ω	Cepet bosan pada tugas-tugas rutin
θ	Senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal

(Sardiman, 2008)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus di kelas 4. Siklus I dilakukan pada tanggal 8 Juli 2024, siklus II dilakukan pada tanggal 15 Juli 2024. Berikut ini pemaparan hasil penelitian pada tiap-tiap siklus.

Data Prasiklus

Siswa terlebih dahulu diberikan angket tentang motivasi belajar sebelum melaksanakan penelitian. Data angket motivasi belajar siswa prasiklus tercantum pada tabel berikut :

Tabel 2. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

Kode	Skor perolehan	% penca paian	Kategori
α	228	35%	Kurang
β	240	37%	Kurang
γ	253	39%	Kurang
δ	122	38%	Kurang
ω	261	40%	Sedang
θ	127	40%	Sedang
Rata-rata	38%		Kategori
Kategori	Kurang		ri

Pada tabel di atas, data menunjukkan bahwa pada kode α memperoleh rata-rata 35% dalam kategori kurang; kode β memperoleh

rata-rata 37% dalam kategori kurang; kode γ memperoleh rata-rata 39% dalam kategori kurang; kode δ memperoleh rata-rata 38% dalam kategori kurang; kode ω memperoleh rata-rata 40% dalam kategori sedang; dan kode θ memperoleh rata-rata 40% dalam kategori sedang.

Sesudah siswa mengisi angket, peneliti melakukan kegiatan *pretest* menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Quiziz*, yang terdiri dari 10 soal uraian. Hasil *pretest* tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Pretest

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi siswa	Presentasi (%)
Tuntas	≥ 75	5	40%
Tidak tuntas	< 75	9	60%
Jumlah	14		100%

Dengan mempertimbangkan situasi awal tersebut, maka dilaksanakan kegiatan untuk membantu siswa mendalami materi sehingga mereka memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, yang mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar mereka.

Siklus I

Hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus I tercantum pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Kode	Skor perolehan	% pencapaian	Kategori
α	378	59%	Sedang
β	338	53%	Sedang
γ	341	53%	Sedang
δ	171	53%	Sedang
ω	405	63%	Baik
θ	203	64%	Baik
Rata-rata		57,5%	
Kategori		Sedang	

Pada tabel di atas, pada data kode α memperoleh rata-rata sebesar 59% tergolong dalam kategori sedang; pada kode β memperoleh rata-rata 53% tergolong dalam kategori sedang; kode γ memperoleh rata-rata 53% tergolong dalam kategori sedang; kode δ memperoleh rata-rata 53% tergolong dalam kategori sedang; kode ω memperoleh rata-rata 63% tergolong dalam kategori baik; dan kode θ memperoleh rata-rata 64% tergolong dalam kategori baik.

Sesudah siswa mengisi angket, peneliti melakukan tes untuk mengukur kemampuan siswa

sesudah melaksanakan pembelajaran siklus I yang berupa *posttest* yang terdiri dari 10 soal uraian. Hasilnya tercantum pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Hasil Tes Siklus I

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi siswa	Presentase (%)
Tuntas	≥ 75	8	69%
Tidak tuntas	< 75	6	31%
Jumlah		14	100%

Siklus II

Hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus II tercantum pada tabel berikut.

Tabel 6. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Kode	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
α	448	70%	Baik
β	459	72%	Baik
γ	485	76%	Baik
δ	229	71%	Baik
ω	481	75%	Baik
θ	227	71%	Baik
Rata-rata		72,5%	
Kategori		Baik	

Pada tabel di atas, pada data kode α memperoleh rata-rata sebesar 70% tergolong dalam kategori baik; kode β memperoleh rata-rata 72% tergolong dalam kategori baik; kode γ memperoleh rata-rata 76% tergolong dalam kategori baik; kode δ memperoleh rata-rata 71% tergolong dalam kategori baik; kode ω memperoleh rata-rata 75% tergolong dalam kategori baik; dan kode θ memperoleh rata-rata 71% tergolong dalam kategori baik.

Sesudah siswa mengisi angket, peneliti melakukan tes untuk mengukur kemampuan siswa sudah melaksanakan pembelajaran siklus II berupa *posttest* yang terdiri dari 10 soal uraian, dan hasilnya tercantum pada tabel berikut.

Tabel 7. Data Hasil Tes Siklus II

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi siswa	Presentase (%)
Tuntas	≥ 75	11	78%
Tidak tuntas	< 75	3	22%
Jumlah		14	100%

PEMBAHASAN

Pada observasi awal, proses belajar siswa terlihat bahwa mayoritas siswa masih kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari

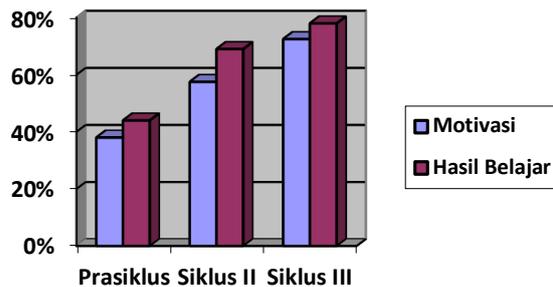
rendahnya siswa yang berpartisipasi aktif dan bersedia bertanya. Rasa ingin tahu dan minat siswa pelajaran masih rendah, sehingga ketika diberikan keleluasaan bertanya, siswa condong pasif. Aktivitas diskusi kurang produktif karena masih terdapat siswa yang gagal menunjukkan hasil jawaban soal kuis. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah.

Pada saat penerapan aksi, guru menyampaikan materi. Siswa mempunyai kesempatan untuk bertanya dan hal-hal yang ingin diketahuinya setelah diskusi. Setelah kegiatan diskusi, mengumpulkan hasil karya siswa untuk direview. Diakhir siklus dibagikan angket motivasi belajar untuk mendeteksi motivasi dan kreativitas siswa dalam belajar IPA.

Tabel 8. Data Hasil Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I, Dan Siklus II

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Ket
Motivasi	38%	57,5%	72,5%	Meningkat
Hasil belajar	44%	69%	78%	Meningkat

Sedangkan melalui model pembelajaran flipped classroom berbantuan Quiziz, persentase peningkatan pada prasiklus, siklus I, dan siklus II ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Data Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Setiap Siklus

Pada penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan Quiziz, didapatkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I berada pada kategori sedang dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 57,5%. Hasil tersebut membuktikan bahwa indikator keberhasilan belajar belum optimal, karena angka ketuntasan klasikal siswa belum mencapai 70%. Siswa belum mencapai integritas klasikal karena sebagian siswa kurang termotivasi untuk bertanya di kelas dan banyak pula yang tidak mampu mengikuti kuis. Rendahnya

antusiasme siswa dalam bertanya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum ideal (Arini, 2021).

Pada penelitian yang telah dilakukan di siklus kedua, terlihat bahwa pembelajaran di siklus kedua lebih baik dari siklus pertama. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa dan ketuntasan klasikal siswa sebesar 72,5%, dimana diketahui bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai sepenuhnya. Siswa lebih mudah memecahkan masalah yang muncul selama pembelajaran siklus kedua karena mereka sudah terbiasa mengerjakan kuis-kuis, dan mencatat materi penting yang mereka pelajari saat berdiskusi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Salam, 2022) bahwa aplikasi Quizizz sangat membawa pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar sangat penting untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi dalam kegiatan belajar dapat didefinisikan sebagai penggerak utama dalam diri siswa yang mendorong kegiatan belajar dan membantu mereka mencapai tujuan belajar yang diharapkan (Novitasari,

2023). Peran penting dari motivasi dalam kegiatan belajar siswa adalah untuk menumbuhkan semangat, kepuasan, dan keinginan untuk belajar. Artinya, hasil belajar siswa berkorelasi positif dengan motivasi mereka.

D. Kesimpulan

Siswa di kelas 4, lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan Quiziz. Hal ini ditunjukkan oleh data hasil observasi siswa pada siklus I, yang memperoleh rata-rata 57,5% tergolong dalam kategori sedang, dan data hasil observasi siswa pada siklus II, yang memperoleh rata-rata 72,5% tergolong dalam kategori baik.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan Quiziz di kelas 4. Hal ini ditunjukkan oleh data hasil observasi dari siklus I: ketuntasan hasil belajar sebesar 69%. Namun, ketika tindakan siklus II dilakukan, data hasil belajar siswa meningkat sebesar 78%.

DAFTAR PUSTAKA

Ardani, S. C., & Fitriyah, I. J. (2023). Analisis Studi Literatur

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 1.

Arini, D. A., Gianistika, C., & Ropiah, N. S. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Picture And Picture Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Di Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 110-124.

<https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.281>

Emda, A. (2017). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 5 (2), 93-196.

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2838/2064>

Kemmis, S and Taggart, R. 1988. *The action research planner*. Victoria : Deakin University.

Komang, R. Winatha, Suharsono, N., & Ketut Agustini (2018). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROYEK MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 188.

<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>

Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.

<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>

- Novitasari, A. Trinura. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5 (2), 5110-5118.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Puspitasari, R. ., & Sujarwo. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah Pancur Batu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 199–209.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32696/pgsd.v3i2.1067>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). ANALISIS HASIL PENGARUH PERKEMBANGAN IPTEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD/MI. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01 Juni), 97-110.
<https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738-2746.
<https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, B. Hendra. (2017). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH KASIHAN TAHUN AJARAN 2016/ 2017. Skripsi. UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA.