

**PENGGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V
SD NEGERI BANJARANYAR 02**

Yussri Aryanti
Universitas Pancasakti Tegal
yussriaryanto63@gmail.com

ABSTRACT

At the Elementary School (SD) level, one of the challenges faced is creating a learning environment that can motivate students to be actively involved in every learning activity. In this study, the author will examine the effect of game media in the Quizizz application to increase student learning motivation. The approach used in this study is Research and Development (R&D) in the development and testing of the effectiveness of the application in increasing student learning motivation through the ADDIE model. The subjects of this study were 26 fourth-grade students of Banjaranyar 02 Elementary School consisting of 9 male students and 17 female students as the experimental class and 23 fourth-grade students of Banjaranyar 03 Elementary School consisting of 10 male students and 13 female students as the control class. Research Results Based on the results of observations made, it can be concluded that the achievement level of 60.05% was in the less effective category at meeting I. At meeting II, 70.05% was in the effective category. It can be concluded that the implementation of the learning process using the Quizizz application can be seen from the increase in the percentage obtained.

Keywords: *mathematics, learning, elementary education, quizizz*

ABSTRAK

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), salah satu tantangan yang dihadapi adalah menciptakan lingkungan belajar yang mampu memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini penulis akan meneliti pengaruh media *game* dalam aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) pada pengembangan serta pengujian efektivitas aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model ADDIE. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV SD Negeri Banjaranyar 02 yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri Banjaranyar 03 yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dapat disimpulkan tingkat pencapaian 60,05 % pada kategori kurang efektif pada pertemuan I. Pada

pertemuan II adalah 70,05% berada pada kategori efektif. Dapat disimpulkan keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat dilihat dari peningkatan prosentase yang diperoleh.

Kata Kunci: matematika, pembelajaran, sekolah dasar, *quizizz*

A. Pendahuluan

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), salah satu tantangan yang dihadapi adalah menciptakan lingkungan belajar yang mampu memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Di antara berbagai mata pelajaran, matematika sering kali dianggap sulit oleh siswa, dikarenakan siswa dituntut untuk berpikir melakukan operasi pada bilangan matematika. Meskipun memiliki manfaat yang signifikan, banyak dari mereka yang merasa kesulitan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika, sehingga menghambat pemahaman konsep-konsep dasar yang seharusnya mereka kuasai menyebabkan motivasi belajar pada siswa menjadi rendah.

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan minat dan pencapaian siswa dalam belajar matematika. Salah satu pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi adalah dengan menghadirkan metode

pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi

game yang populer dan dapat dioptimalkan dalam konteks ini adalah *Quizizz*. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik siswa dengan pemanfaatan teknologi (Afriana & Prastowo, 2022).

Pelajaran matematika yang berhubungan dengan prestasi siswa kelas IV SDN Banjaranyar 02, prestasi tidak sesuai dengan harapan, karena banyak siswa yang memiliki nilai kurang dari batas kompetensi minimal. Maka, peneliti mengambil materi matematika pada operasi bilangan pecahan dengan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan harapan prestasi siswa dapat meningkat.

Manfaat penggunaan aplikasi *Quizizz* menurut Sagala (2023: 14338-14348) dapat membantu peserta didik meningkatkan apresiasi kuis, upaya belajar, motivasi belajar, keterlibatan kegiatan dan prestasi

akademik sehingga peserta didik mengalami perkembangan kognitifnya dengan baik. Selain itu, *game Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlandaskan *game* memiliki kemampuan yang baik dan dapat dimanfaatkan media pembelajaran yang efektif karena dapat menumbuhkan rangsangan visual dan verbal. Dengan memberikan tes kemampuan dalam memecahkan masalah matematika, maka siswa dituntut untuk dapat berpikir secara sistematis (Rani Rahim, 2022 : 2721).

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) pada pengembangan serta pengujian efektivitas aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model ADDIE.

Desain pengembangan yang digunakan dalam penyusunan media adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* memiliki lima tahapan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Namun, penelitian yang dilaksanakan hanya sampai tahap *Development*.

Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV SD Negeri Banjaranyar 02 yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri Banjaranyar 03 yang berjumlah 23 dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan sebagai kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Matematika dengan materi "Bilangan Pecahan" dilakukan selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan I dengan *Pre-test*, pertemuan II dan II pemberian penguatan berupa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada proses pembelajaran. Pertemuan IV dilakukan *post-test*. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dapat disimpulkan tingkat pencapaian 60,05 % pada kategori kurang efektif pada pertemuan I. Pada pertemuan II adalah 70,05% berada kategori efektif. Disimpulkan keterlaksanaan proses pembelajaran aplikasi *Quizizz* dapat dilihat dari peningkatan prosentase yang diperoleh. Pada pertemuan III dan IV prosentase 78,05 % dan 90,50 %.

Tabel 1 Hasil Observasi dari jumlah 30 Siswa

No	Pertemuan	Banyak Siswa Yang Men jawab Benar	Prosentase
1	I	18	60,05
2	II	21	70,05
3	III	23	78,05
4	IV	27	90,50

Analisis Statistik Deskriptif :

1. Data *pre-test* siswa tentang motivasi belajar pada kelas eksperimen.

Tanggal 22 oktober 2024 dengan jumlah subjek 30 siswa, kelas eksperimen sebesar 60,05 dengan nilai terendah siswa 50 dan nilai tertinggi 98. dan ada 2 orang dengan nilai antara 50 sampai 70 dan 5 siswa memperoleh nilai diatas 90.

Tabel 2 pre-test Kelas Eksperimen

No	Rentang nilai	siswa	Prosentase %
1	≥ 50 – 65	2	0,6
2	< 65 - 85	5	16
3	< 85 - 90	5	16
4	≤ 90 - 100	18	60

2. Data pre-test siswa tentang motivasi belajar kelas kontrol

Pre-test motivasi belajar siswa yang dilaksanakn tanggal 24 oktober 2024 yang memperoleh nilai kategori termotivasi sebanyak 21 siswa dengan prosentase 70,05 % jumlah siswa yang memperoleh

kategori termotivasi, nilai sebanyak 21 siswa. Nilai rata-rata motivasi siswa 7,29 %.

Tabel 3 Pre-test kelas kontrol

No	Rentang nilai	siswa	Prosentase %
1	≥ 50 – 65	0	0
2	< 65 - 85	4	13
3	< 85 - 90	5	16
4	≤ 90 - 100	21	70

3. Data *post-test* siswa tentang motivasi belajar pada kelas eksperimen.

Post-test motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Banjaranyar 02 yang dilaksanakan tanggal 28 Oktober 2024 yang memperoleh nilai kategori termotivasi 23 siswa dengan prosentase 70,05 %. Berdasarkan hasil eksperimen rata-rata mean kelas eksperimen sebesar 99 %.

Tabel 4 Post-test Kelas Eksperimen

No	Rentang nilai	siswa	Prosentase %
1	≥ 50 – 65	0	0
2	< 65 - 85	1	30
3	< 85 - 90	6	20
4	≤ 90 - 100	23	76

4. Data *post-test* siswa tentang motivasi belajar pada kelas kontrol

Yang dilakukan pada 29 oktober 2024 dengan jumlah subjek peniliti sebanyak 30 siswa. Memperoleh nilai kategori termotivasi 100 %.

Tabel 5 Post-test Kelas Kontrol

No	Rentang nilai	siswa	Prosentase %
1	≥ 50 – 65	0	0
2	< 65 - 85	0	0
3	< 85 - 90	3	0,1
4	≤ 90 - 100	27	90

D. Kesimpulan

Aplikasi *Quizizz* yang diterapkan pada siswa SD Negeri Banjaranyar 02 dengan menggunakan siswa kelas V dengan Jadwal kegiatan tanggal 22 oktober 2024 *pre-test*, tanggal 24 oktober 2024 *pre-test*, tanggal 28 oktober 2024 *post-test* dan tanggal 29 oktober 2024 *post-test* menghasilkan kenaikan yang signifikan untuk pengukuran motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengertahuan*, 22(1), 41–56.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 27–32.
- Bahira, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Quiziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di SMK Negeri 26 Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(6), 824–832.
- Destri Sambara Sitorus, T. N. B. S. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi dengan Model ADDIE Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.>

- 21831/jitp.v8i1.42221
- Herwati, M Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman, Deetje Josephine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniyati, Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, B. K. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan ;* Cetakan 1). PT Literasi Nusantara Abadi.
- Indah Dwi Cahyaningsih, Kukuh Andri, F. A. N. (2024). Pengembangan Multimedia Berbasis Articulate Story (AS) Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca Indra) Pada Siswa kels IV SDN Gedang sewu 1. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 31–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v4i1.3017>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
- Linda Nur Chabibah, Ermy Siswanah, dyan F. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Barisan Ditinjau dari *Adversity Quotient*. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.29024>
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobyah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22.
- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286–1294. <https://doi.org/http://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Purwadi, I. (2020). Prospek dan Tantangan Industri Penerbitan Jurnal dan Prosiding Melalui Teknologi E-Publishing di Era Digital. *Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 41(1), 87–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i1.509>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>

- Ramadhani, K. P., & Ardi, H. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dan Asesmen Pada Materi Bahasa Inggris. *Abdi Humaniora*, 3(1), 2022. <https://doi.org/10.24036/abdi-humaniora.v3i1.119559>
- Rani Rahim, M. A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232–238. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>
- Romi Saputra. (2023). *Cara Membuat Soal Ulangan dalam Hitungan Detik dengan Aplikasi “Quizizz.”* Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/cara-membuat-soal-ulangan-dalam-hitungan-detik-dengan-aplikasi-quizizz>
- Sagala, I. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Online Akuntansi. *Journal on Education*, 05(04), 14338–14348. <https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe> Efektivitas
- Salsabila, A. A., Istiyati, S., & Kamsiyati, S. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Hasil Belajar IPS Pembelajaran Daring Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(3), 42–47. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i3.64030>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421. <https://doi.org/Http://entinas.joinorg,artcle>
- Siahaan, F. E. (2024). Pengembangan Media Physics Lab Interaktif dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pendidikan Fisika. *Dharmas Education Journal*, 5(1), 375–384. https://doi.org/http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journa
- Siti Nur Hayati, K. Z. P. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Tanjung, Z. (2022). Buku Ajar Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM* (Issue October).
- Tarigan, R. (2024). Media Pembawa Perubahan : Tinjauan atas Teori Ekologi Media. *Lectura: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 1–10.
- Ulimaz, A., Salim, B. S., Marzuki, I. Y., Syamsuddin, & Tumpu, A. B. (2024). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Penerapan Pembelajaran

- Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 1962–1976.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25604/17852>
- Wehalo, F. (2023). Analisis Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Swasta Kristen BNPK Telukdalam Tahun Pembelajaran 2021/2022. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(1), 1–10.
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe>
- Wuryandari, A., & Akmaliyah, M. (2019). Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 311.
<https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>
- Yanti, W. F., Hendratno, H., & Istiq'faroh, N. (2023). Analisis Implementasi Teori Ki Hajar Dewantara: Mengungkap Praktik-Praktik Pendidikan Inovatif Di Sekolah Dasar. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya* Indonesia, 1(1), 28–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61476/3zczq930>
-