

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Game Quizizz Mode Paper Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Di Kelas V SDN 08 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023**Indah Nur Fitriana^{1*}, Elisa Fatmawati², Darmiany³**¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru Prajabatan,
Universitas Mataram, Mataram, Indonesia*E-mail: indahnurfitriana83@gmail.com**Abstract**

This research aims to increase students' learning motivation using the quizizz paper mode game application in thematic learning theme 8 in class V at SDN 08 Mataram in the 2022/2023 academic year. This type of research is classroom action research. Data collection methods use questionnaires, documentation and tests. The types of data used are qualitative data and quantitative data. The research subjects were class V students at SDN 08 Mataram with a total of 27 students. The general research results show an increase in the percentage of students' learning motivation, namely in the pre-cycle the percentage was 60% with the sufficient category (C), then in the first cycle it increased to 76% with the good category (B) and increased to 84% in the second cycle with the good category. (B) which means that the Quizizz paper mode game application is very effective for increasing learning motivation for class V students at SDN 08 Mataram for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Quizizz Mode Paper Game Application, Learning Motivation, Learning Outcomes**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan aplikasi game quizizz mode paper pada pembelajaran tematik tema 8 di kelas V SDN 08 Mataram tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner, dokumentasi, dan tes. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN 08 Mataram dengan jumlah yaitu 27 siswa. Hasil penelitian secara umum menunjukkan adanya peningkatan persentase motivasi belajar siswa yaitu pra siklus memperoleh persentase 60% dengan kategori cukup (C), kemudian pada siklus I meningkat menjadi 76% dengan kategori baik (B) dan meningkat menjadi 84% pada siklus II dengan kategori baik (B) yang artinya bahwa aplikasi game Quizizz mode paper sangat efektif untuk digunakan sebagai peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN 08 Mataram tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Aplikasi Game Quizizz Mode Paper, Motivasi Belajar, Hasil Belajar**PENDAHULUAN**

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh dalam proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial sehingga guru perlu memberikan motivasi belajar yang dapat membuat siswa menjadi antusias untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Sulaiman (2022) motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa, motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis soal evaluasi diketahui hasil belajar siswa kelas V SDN

08 Mataram tahun ajaran 202/2023 dalam mata pelajaran tematik masih terbilang rendah. Hal ini ditunjukkan fakta sebagai berikut: siswa belajar seperti biasa dan tanpa menggunakan aplikasi game Quizizz, persentase hasil belajar yang diperoleh para pra siklus yaitu 56% dengan kategori C (cukup), terdapat 15 siswa yang telah mencapai KKM dan 12 siswa tidak mencapai KKM. Motivasi belajar dalam diri siswa satu dengan siswa yang lain tentu berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada juga motivasi belajar siswa yang rendah.

Motivasi belajar perlu ditingkatkan dengan trobosan baru agar siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran sehingga trobosan ini dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk tetap fokus dan serius dalam mengikuti pembelajaran. Maka sebagai seroang guru harus memahami kondisi siswa yang masih ingin bersenang-senang dan tidak merasa terbebani dengan tugas atau pembelajarannya. Salah satu trobosan baru yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan bermain game online Quizizz. Game online Quizizz ini tentu bertumpu pada materi pembelajaran khususnya mata pelajaran tematik. Melalui penerapan bermain game online Quizizz ini diharapkan bisa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Purba (2019) Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membuatnya membawa aktifitas interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, peneliti beranggapan bahwa Quizizz merupakan salah satu upaya/trobosan baru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka, penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Quizizz Mode paper Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 di Kelas V SDN 08 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023”..

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2016) Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jenis kegiatan ilmiah yang ditulis secara terstruktur dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari sebuah solusi terhadap masalah yang ditemukan oleh guru di kelas. Penelitian Tindakan Kelas juga dapat digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan praktik mengajar di kelas. Siswa-siswa kelas V SDN 08 Mataram tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 27 orang siswa yaitu 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada motivasi belajar khususnya pada pembelajaran tematik yang masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa tersebut menyebabkan hasil belajar siswa juga belum maksimal sehingga perlu ditingkatkan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa melalui aplikasi *game Quizizz mode paper* pada pelajaran tematik tema 8. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, mulai dari Bulan Maret sampai dengan Bulan Mei 2023. Teknik pengumpulan data yaitu tes berupa soal pilihan ganda dimana soal evaluasi diberikan kepada siswa dalam bentuk *game quiziz* dengan cara menggunakan metode kertas (*mode paper*). Pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa dalam belajar. Adapun indikator motivasi belajar yang diamati yaitu menurut Uno (2021), adalah sebagai berikut: 1) Ada keinginan berhasil dalam belajar, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya semangat mengejar cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Data tentang motivasi belajar siswa diperoleh melalui lembar angket. Lembar angket dibagikan kepada siswa pada akhir setiap siklus. Untuk mengukur nilai sikap siswa digunakan Skala Guttman. Berikut adalah skor dari Skala Guttman:

Tabel 1. Ketentuan Skor

Pilihan Jawaban	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berdasarkan Tabel 1 pada pernyataan positif, pilihan jawaban ya mendapatkan skor 1 dan pilihan jawaban tidak mendapatkan skor 0. Sedangkan untuk pernyataan negatif, pilihan jawaban ya mendapatkan skor 0 dan pilihan jawaban tidak mendapatkan skor 1.

Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian dianalisis untuk dicari nilai-rata-ratanya. Setelah diketahui nilai rata-ratanya, kemudian dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan atau stimulus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu apabila nilai hasil tes siswa pada ranah kognitif sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditentukan yaitu ≥ 70 dan indikator keberhasilan penelitian ini apabila hasil motivasi belajar siswa telah mencapai $\geq 60\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pra Siklus

Pada kegiatan pembelajaran pra siklus dilaksanakan dengan cara memberikan pembelajaran seperti biasanya. Soal evaluasi diberikan dalam bentuk kertas lembaran HVS biasa. Berdasarkan dari hasil analisis data angket, didapatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 08 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023 masih dalam kategori Cukup (C). Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa yang diperoleh pada pra siklus yaitu 56%, terdapat 15 siswa yang telah mencapai KKM dan 12 siswa tidak mencapai KKM. Sedangkan untuk persentase motivasi belajar siswa pada pra siklus ini diperoleh yaitu 60%, terdapat 0 siswa dengan kategori Kurang (K), 18 siswa dengan kategori Cukup (C), 9 siswa dengan kategori Baik (B), dan 0 siswa dengan kategori Sangat Baik (SB). Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang rendah juga mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas. Dari 15 indikator motivasi belajar, rata-rata siswa hanya mencakupi 8-9 indikator motivasi belajar saja. Dilihat berdasarkan lembar angket, siswa cenderung kurang senang belajar ketika tidak mendapat pujian dari guru, selain itu siswa juga menjadi tidak semangat belajar apabila belajar dengan cara yang sama setiap harinya, posisi duduk yang tidak pernah berubah juga salah satu hal yang membuat sebagian siswa tidak nyaman belajar, dan beberapa siswa juga menjawab tugas dengan malas dan asal-asalan apabila tugas tersebut sulit dan tidak mudah untuk mereka pahami.

2. Deskripsi Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini diawali dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi *game Quizizz mode paper*. Pada tahap ini, siswa mempelajari tematik Tema 8, Subtema 1 Pembelajaran 2, materi tentang tangga nada dan siklus air.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengambilan Data

Pada tahap ini dilakukan pengamatan pada saat jam pembelajaran berlangsung, kemudian pada akhir siklus siswa diberikan lembar angket yang harus dijawab dan diisi sesuai dengan apa yang dirasakan. Dari hasil analisis data pada siklus I setelah

diberikan perlakuan melalui penggunaan aplikasi *game Quizizz mode paper*, persentase motivasi belajar siswa kelas V SDN 08 Mataram mengalami peningkatan sebesar 76% dengan kriteria Baik (B). Terdapat 0 siswa dengan kategori Kurang (K), 3 siswa dengan kategori Cukup (C), 23 siswa dengan kategori Baik (B), dan 1 siswa dengan kategori Sangat Baik (SB). Sedangkan hasil belajar siswa kelas V juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 70% dengan kategori B (baik), hal ini dapat juga dilihat dari 19 siswa yang dapat mencapai KKM dan 8 siswa tidak mencapai KKM.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini bertujuan sebagai bahan masukan dan perbaikan yang dilakukan peneliti pada perencanaan siklus selanjutnya. Kegiatan refleksi ini dilakukan setiap akhir pembelajaran.

3. Deskripsi Siklus 2

a. Merevisi Perencanaan dari Hasil Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan rencana pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Pada siklus II ini peserta didik mempelajari tematik Tema 8, Subtema 1 Pembelajaran 3, materi jenis-jenis usaha ekonomi, keunikan adat istiadat daerah, dan urutan peristiwa dalam teks bacaan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II ini dilakukan dalam dua kali pertemuan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengambilan Data

Pada tahap ini dilakukan pengamatan pada saat jam pembelajaran berlangsung, kemudian pada akhir siklus siswa diberikan lembar angket yang harus dijawab dan diisi sesuai dengan apa yang dirasakan siswa selama pembelajaran menggunakan aplikasi *game Quizizz mode paper*. Dari hasil analisis data pada siklus II setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan aplikasi *game Quizizz mode paper*, motivasi belajar siswa kelas V SDN 08 Mataram mengalami peningkatan 84% dengan kriteria Baik (B). Terdapat 0 siswa dengan kategori Kurang (K), 2 siswa dengan kategori Cukup (C), 17 siswa dengan kategori Baik (B), dan 8 siswa dengan kategori Sangat Baik (SB). Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan tentu saja berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa yang juga mengalami peningkatan menjadi 74% dengan kategori B (baik), dimana terdapat 22 siswa mencapai KKM dan 5 siswa tidak mencapai KKM. Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh dari pra siklus hingga siklus II ini didapatkan hasil rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
60%	76%	84%
Cukup	Baik	Baik

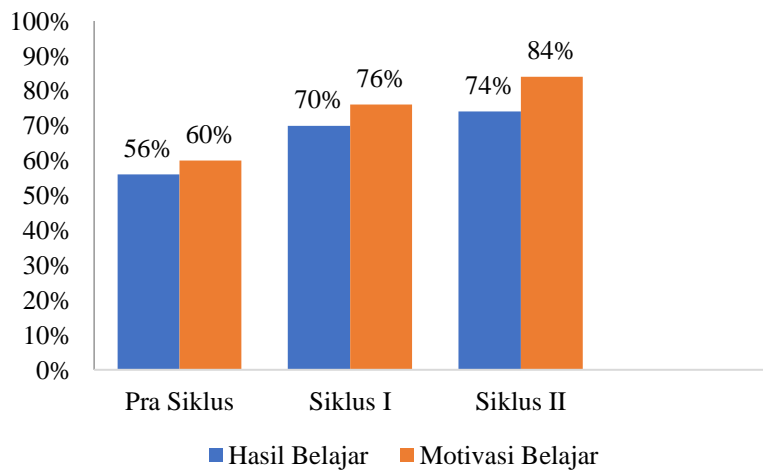
Berdasarkan Tabel 2, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi *game Quizizz mode paper* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik Tema 8. Dari data hasil motivasi belajar, motivasi belajar siswa meningkat pada saat menggunakan aplikasi *game Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk *game Quizizz mode paper* dan berusaha untuk memperoleh skor tertinggi di antara teman-temannya. Dengan meningkatnya motivasi siswa juga mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran tematik. Aplikasi *game Quizizz mode paper* ini lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar di kelas. Dengan demikian,

penggunaan aplikasi *game Quizizz mode paper* ini berguna bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena soal yang dirasa sulit akan terasa lebih mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Kelas V

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan	15	19	22
Rata-rata Persentase	56%	70%	74%
Keterangan	Cukup	Baik	Baik

Dari Tabel 3 terlihat bahwa, pada kondisi awal atau pra siklus siswa yang sudah mencapai ketuntasan yaitu ada 15 siswa. Kemudian pada siklus I menjadi 19 siswa dan meningkat menjadi 22 siswa pada siklus II. Di bawah ini adalah diagram motivasi belajar dan hasil belajar siswa:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa

Gambar 1 menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa pada pra siklus memperoleh persentase sebesar 60% dan meningkat pada siklus I menjadi 76% dan siklus II menjadi 84%, sedangkan hasil belajar juga mengalami peningkatan karena adanya peningkatan pada motivasi belajar siswa, pada pra siklus persentase hasil belajar siswa memperoleh 56% dan meningkat pada siklus I sebesar 70% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 74%.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan variabel motivasi belajar siswa melalui aplikasi *game Quizizz mode paper* diikuti juga dengan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 8.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II ini, peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan yang telah dilaksanakan pada siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 8 kelas V SDN 08 Mataram tahun ajaran 2022/2023 mengalami peningkatan melalui aplikasi *game Quizizz mode paper*. Motivasi belajar siswa pada saat pra siklus yaitu 60% kemudian meningkat pada siklus I menjadi 76% dan meningkat kembali 84% pada siklus II. Dengan

demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah maupun semua guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat. Perlu diketahui bahwa bukan hanya guru saja yang berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi peran orang tua di rumah pun sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, guru dan orang tua dapat berkolaborasi dan bersinergi yang kuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes dan hasil lembar angket, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi game Quizizz mode paper mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 8 di kelas V SDN 08 Mataram tahun ajaran 2022/2023.

REFERENSI

Sanjaya, D. R. H. W. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.

Sulaiman, Suwarni. 2022. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kupang. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, vol. 6(1), hal. 23-34.

Uno, H. B. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.