

**Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning*
Berbantuan Media Quizizz di Kelas III SDN 7 Cakranegara Tahun Pelajaran
2022/2023**

Ni Ketut Indah Swari^{1*}, Mega Suci Yati², Baiq Niswatul Khair³

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru Prajabatan,

Universitas Mataram, Indonesia

*E-mail: swariindahniketut@gmail.com

Abstract

Learning activities carried out in the classroom greatly determine the quality of learning that takes place. Based on the results of observations made, it was found that the learning that took place was not student-centered and learning activities were still carried out conventionally. This causes low learning motivation for class III students at SDN 7 Cakranegara. The research carried out aims to improve learning regarding this problem by implementing the Problem Based Learning model assisted by Quizizz media. Quizizz is used as learning medium and learning evaluation tool. This type of research is Classroom Action Research in 2 cycles. Data collection techniques are carried out through observation and documentation. The Classroom Action Research model used is the Kemmis and Mc. Taggart. The subjects of this research were class III students at SDN 7 Cakranegara for the 2022/2023 academic year with total 26 students consisting of 9 female students and 17 male students. The results of this research are that in the pre-cycle and cycle 1 stages, the average student was in the fairly good learning motivation criteria with a percentage of 61% and 63%, while in cycle 2 there was an increase in student learning motivation, namely the average student was in the good criteria with a percentage 76%. Based on the results of this research, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by Quizizz media can increase the learning motivation of class III at SDN 7 Cakranegara for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Learning Motivation, Problem Based Learning, Quizizz

Abstrak

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sangat menentukan kualitas pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa pembelajaran yang berlangsung belum berpusat pada siswa (*student centered*) dan kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Penelitian ini bertujuan untuk menjadi perbaikan pembelajaran terhadap masalah dengan menerapkan PBL berbantuan Quizizz. Quizizz dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Model PTK yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 7 Cakranegara tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 26 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Hasil penelitian ini yaitu pada tahap pra siklus dan siklus 1, rata-rata siswa berada dalam kriteria motivasi belajar cukup baik dengan persentase 61% dan 63% sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yaitu rata-rata siswa berada dalam kriteria baik dengan persentase 76%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Problem Based Learning, Quizizz

PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui bahwa pada awal tahun 2020, dunia dilanda dengan wabah virus corona yang menyebabkan penyakit COVID-19. COVID-19 menimbulkan penyakit

mulai dari flu hingga dapat menyebabkan penyakit yang berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* atau yang disebut dengan MERSCoV dan penyakit *Severe Acute Respiratory Syndrome* atau yang disebut dengan SARS-CoV. Keadaan ini kemudian mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar di Indonesia dimana pembelajaran lebih banyak dilakukan secara daring (dalam jaringan). Terganggunya proses belajar mengajar menyebabkan beberapa perubahan pada diri anak didik yang pada akhirnya mempengaruhi motivasi belajarnya. (Rahman, 2021).

Salah satu tujuan pendidikan yaitu menghasilkan siswa bersemangat yang terus belajar untuk menambah ilmu pengetahuan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkannya yaitu menumbuhkan dan memelihara motivasi pada diri siswa. Motivasi belajar memiliki peranan tersendiri dalam pencapaian keberhasilan belajar siswa di sekolah. Motivasi belajar sangat perlu ditingkatkan dan dipelihara demi kelancaran proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa juga sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. (Lubis, 2022). Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Siswa akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan yang kuat untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seorang individu akan melakukan suatu kegiatan karena memiliki motivasi di dalam dirinya.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menjadi pedoman dalam merancang pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpusat pada siswa (*student centered*) adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menghadapkan siswa dengan suatu permasalahan yang kemudian diikuti dengan proses pencarian informasi yang bersifat *student centered* (Idris, 2019).

Kurikulum 2013 harus menerapkan sifat-sifat ilmiah dengan lima unsur pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Di dalamnya menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran seperti menggunakan pendekatan saintifik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan mengintegrasikan unsur TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Pada pendidikan abad 21 seperti saat ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan 4C yang terdiri atas *Communication, Collaboration, Critical Thinking and problem solving, and Creative and Innovative* sehingga kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna yang memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran (Citra, 2020).

Kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran tentu akan memudahkan proses belajar mengajar. Media yang menarik dan suasana kelas yang menyenangkan akan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru perlu pembaruan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa seperti menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi untuk menjawab tantangan pada era revolusi industri seperti saat ini. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi yaitu Quizizz (Solikah, 2020).

Proses pembelajaran di kelas III pada SDN 7 Cakranegara tahun pelajaran 2022/2023 secara umum berjalan dengan tertib dan rapi. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran belum berpusat pada siswa (*student centered*) dan kegiatan pembelajaran masih

berlangsung secara konvensional yaitu tidak adanya penggunaan media pembelajaran berbasis TPACK yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan teknologi serta memberikan tantangan baru bagi siswa dalam proses belajarnya. Evaluasi pembelajaran yang diberikan juga disajikan secara monoton yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam menjawab soal evaluasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penting untuk dicarikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi akan berdampak lebih buruk lagi bagi proses belajar yang dialami siswa. Peneliti berusaha menerapkan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut melalui praktik perbaikan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang belum berpusat pada peserta didik dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran berbasis TPACK dalam proses pembelajaran menjadi pokok pemikiran dan kajian peneliti sebelum melakukan perbaikan pembelajaran. Alternatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III SDN 7 Cakranegara tahun pelajaran 2022/2023 yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz. Pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media interaktif Quizizz melalui pemberian *games* saat pembelajaran dan penggunaan *paper based* untuk evaluasi pembelajaran diharapkan efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III dengan jumlah 26 siswa terdiri dari 9 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini variabel X yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz dan variabel Y adalah motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart (1988) yang terdiri atas rencana (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Hasil refleksi pada setiap siklus akan menentukan keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Jika hasil yang diperoleh pada siklus I belum terjadi peningkatan motivasi belajar siswa maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket motivasi belajar siswa.

Instrumen motivasi belajar siswa yang digunakan terdiri atas 24 butir pernyataan positif yang berupa angket tertutup serta menggunakan skala Likert. Instrumen angket motivasi belajar yang digunakan diadopsi dari penelitian Lubis pada tahun 2022 sehingga telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dengan mengklasifikasikan tingkatan motivasi belajar siswa ke dalam empat kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Berikut merupakan tabel kriteria skor tingkat motivasi menurut Kustiyamegasari (2020) yaitu:

Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar

Nilai (%)	Kriteria
80-100	Sangat baik
66-79	Baik
56-65	Cukup baik
40-55	Kurang baik

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan

media Quizizz yaitu perolehan nilai motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara minimal berada pada kriteria baik yaitu dengan nilai 66%-79%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada siswa. Angket ini terdiri dari 26 pernyataan dan 8 indikator yang terdiri atas (1) Tekun menghadapi tugas (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (3) Menunjukkan Minat (4) Lebih senang bekerja mandiri (5) Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin (6) Dapat mempertahankan pendapatnya (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berlangsung dalam tiga siklus yaitu pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

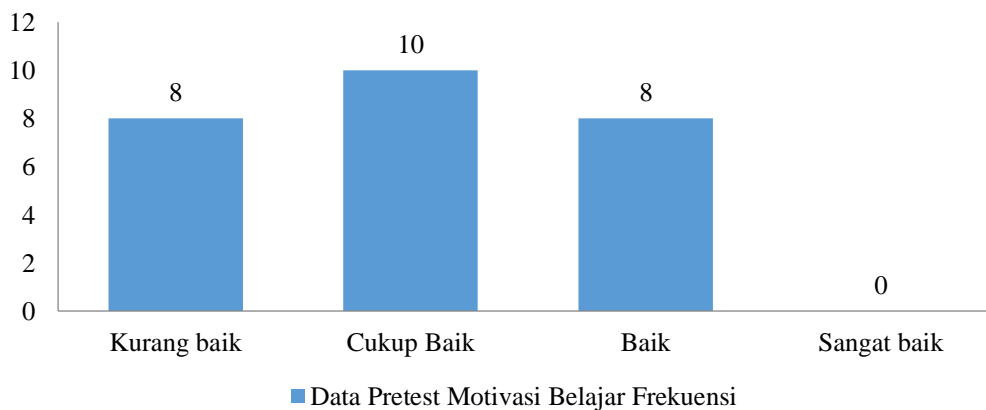
Tahap pra siklus merupakan langkah awal yang dilaksanakan peneliti sebelum melakukan perbaikan pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan peneliti pada tahap pra siklus yaitu melakukan identifikasi masalah selama proses kegiatan pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru. Hal yang menjadi perhatian peneliti yaitu motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Dari hasil penelitian pada tahap pra siklus diperoleh bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara terbagi menjadi tiga kriteria yaitu cukup baik, kurang baik, dan baik dimana 8 siswa memiliki motivasi belajar yang kurang baik, 10 siswa memiliki motivasi belajar yang cukup baik, dan 8 siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Hasil angket motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara pada tahap pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 7 Cakranegara

Siklus	Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar	Persentase (%)
Pra Siklus	59	61

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara berada pada kriteria cukup baik dengan persentase 61%. Data hasil motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara disajikan pada Gambar 1.

Berdasarkan Gambar 1 di atas diketahui bahwa mayoritas motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara cukup baik dan tidak ada siswa kelas III SDN 7 Cakranegara yang memiliki motivasi belajar yang sangat baik. Berdasarkan data hasil pra siklus ini, peneliti berusaha menerapkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Quizizz pada siklus 1 untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara.



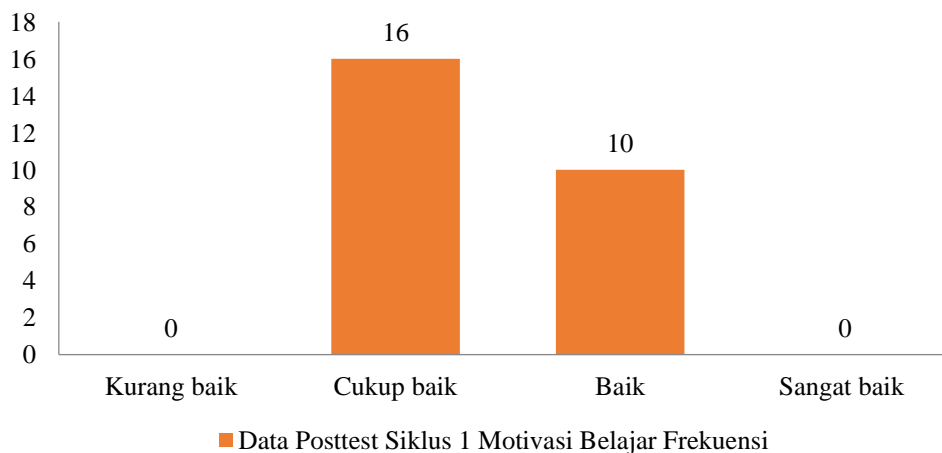
Gambar 1. Hasil Pra Siklus Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 7 Cakranegara

Siklus 1 merupakan kelanjutan dari pra siklus dimana pada siklus 1 pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Setelah melaksanakan siklus 1, siswa kemudian mengisi angket motivasi belajar. Berdasarkan angket tersebut diperoleh hasil bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara terbagi menjadi dua kriteria yaitu cukup baik dan baik dengan rincian yaitu 16 siswa memiliki motivasi cukup baik dan 10 siswa memiliki motivasi baik. Hasil angket motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara pada siklus 1 dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 7 Cakranegara

Siklus	Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar	Persentase (%)
Pra Siklus	59	61
Siklus 1	60	63

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara masih berada pada kriteria cukup baik dengan persentase 63%. Terjadi sedikit peningkatan terhadap nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Data hasil motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Siklus 1 Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 7 Cakranegara

Berdasarkan Gambar 2 di atas diketahui bahwa mayoritas motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara berada pada kriteria cukup baik dan disusul dengan motivasi belajar yang berada pada kriteria baik serta sudah tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar yang kurang baik serta belum terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar sangat baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Quizizz sudah mulai memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara meskipun belum secara signifikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1, peneliti dapat melakukan refleksi bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara belum berada pada motivasi belajar yang diharapkan sehingga peneliti melanjutkan penelitian ke siklus 2.

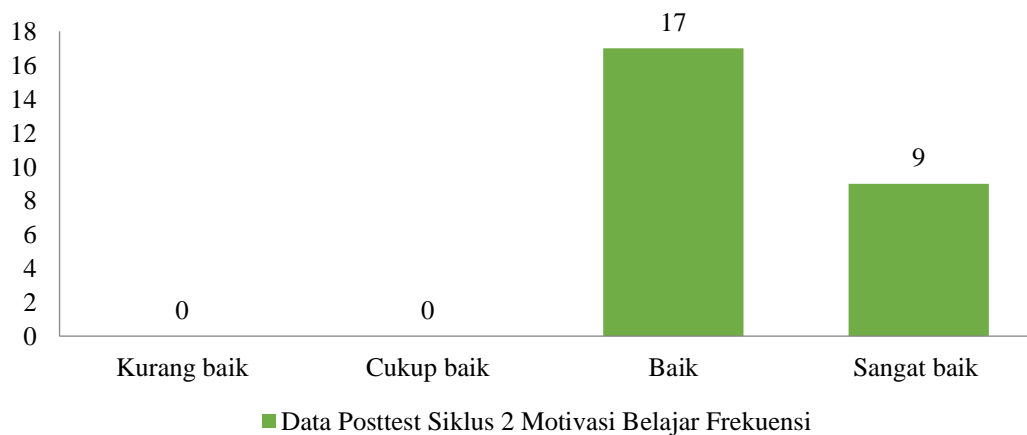
Pada siklus 2 dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 dimana pembelajaran akan lebih banyak menghubungkan permasalahan-permasalahan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa memiliki pemahaman bermakna atas apa yang dipelajari dan memberikan game interaktif Quizizz dengan cara yang lebih menarik dan menantang. Di akhir pembelajaran siklus 2, siswa mengisi angket motivasi belajar. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara

terbagi menjadi dua kriteria yaitu baik dan sangat baik dengan rincian yaitu 17 siswa memiliki motivasi yang baik dan 9 siswa memiliki motivasi yang sangat baik. Hasil angket motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara pada siklus 2 dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 7 Cakranegara

Siklus	Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar	Persentase (%)
Pra Siklus	59	61
Siklus 1	60	63
Siklus 2	73	76

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara pada siklus 2 berada pada kriteria motivasi belajar yang baik dengan persentase 76%. Setelah dilakukan siklus 2 terjadi peningkatan pada rata-rata motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Data hasil motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara disajikan pada Gambar 3.

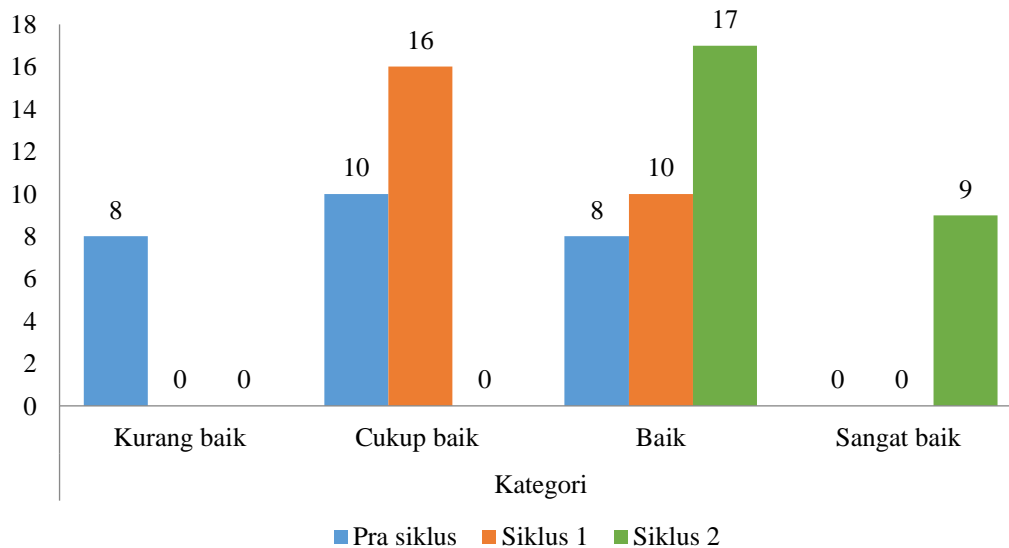


Gambar 3. Hasil Siklus 2 Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 7 Cakranegara

Berdasarkan Gambar 3 di atas diketahui bahwa mayoritas motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara berada pada kriteria baik dan disusul dengan motivasi belajar yang berada pada kriteria sangat baik serta sudah tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar yang kurang baik dan cukup baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara mulai dari tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara setelah menerapkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Quizizz. Pada tahap pra siklus, motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara berada dalam kriteria kurang baik, cukup baik, dan baik.

Pada siklus 1, motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara berada dalam kriteria cukup baik dan baik sedangkan pada siklus 2, motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara berada dalam kriteria baik dan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara telah berada dalam kriteria yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal berada pada kriteria baik dengan persentase 76% sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya.



Gambar 4. Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 7 Cakranegara

Berdasarkan hasil penelitian pada tiap siklus perbaikan, terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Pada tahap pra siklus, motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara tersebar dalam kriteria kurang baik, cukup baik, dan baik dengan 8 siswa memiliki motivasi belajar kurang baik, 10 siswa memiliki motivasi belajar cukup baik, dan 8 siswa memiliki motivasi belajar baik. Pada siklus 1, motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara tersebar dalam kriteria cukup baik dan baik dimana 16 siswa memiliki motivasi belajar cukup baik dan 10 siswa memiliki motivasi belajar baik. Selanjutnya pada siklus 2, motivasi belajar kelas III SDN 7 Cakranegara tersebar dalam kriteria baik dan sangat baik dimana 17 siswa memiliki motivasi belajar baik dan 9 siswa memiliki motivasi belajar sangat baik. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara ini disebabkan oleh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz pada setiap siklus pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Model *Problem Based Learning* (PBL) memanfaatkan permasalahan sebagai sumber belajar yang dapat mengaktifkan rasa ingin tahu siswa sebelum mulai mempelajari suatu mata pelajaran sehingga siswa menjadi lebih terlibat, kreatif, dan inovatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Asriningtyas pada tahun 2018 dan Yulianti pada tahun 2019 bahwa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya yaitu pemecahan masalah dalam pembelajaran dengan model PBL cukup baik untuk memahami materi pembelajaran, pemecahan masalah yang berlangsung selama proses pembelajaran dapat memberikan tantangan bagi siswa, meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran, membantu siswa untuk lebih memahami permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dan menjadi bertanggungjawab dalam proses pembelajaran, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, dan dapat merangsang siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk game yang berbasis instruktif agar kegiatan belajar menjadi cerdas serta menyenangkan yaitu Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran kreatif dan menarik yang dapat membantu guru dalam membuat materi maupun evaluasi selama proses pembelajaran (Handayani et al., 2021; Sukartini, 2022). Model *Problem Based*

Learning (PBL) yang berpusat pada siswa melatih siswa untuk mencari solusi atas permasalahan yang diberikan kemudian dikombinasikan dengan media Quizizz yang berbasis game dengan fitur yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Widayanti & Purrohman, 2021).

Media Quizizz dalam penelitian ini tidak hanya untuk menampilkan permasalahan dan juga materi namun juga sebagai media dalam memberikan kuis dan evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan Quizizz, siswa akan diberikan game terkait materi pembelajaran dan secara langsung dapat melihat peringkatnya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendapat ini juga didukung oleh Solikah (2020) bahwa media Quizizz layak diterapkan dalam pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sedangkan bagi siswa, Quizizz dianggap menjadi media pembelajaran yang menarik karena memberikan suasana belajar dengan cara yang baru, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Beberapa fitur dalam Quizizz yang dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti.

Motivasi belajar timbul karena adanya dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik berkaitan dengan hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Rahman, 2020). Media pembelajaran dapat membantu penerapan model pembelajaran dengan menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK khususnya Quizizz yang dikombinasikan dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat digunakan sebagai sumber belajar karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa (Yuliana, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, pada siklus 2 motivasi belajar siswa kelas III SDN 7 Cakranegara berada pada kriteria baik dengan persentase 76%.

REFERENSI

- Asriningtyas, A., Kristin, F., & Anugraheni, I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. JKPM: Jurnal Karya Pendidikan Matematika, 5(1), 23–32. <https://doi.org/10.26714/jkpm.5.1.2018.23-32>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap), 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V8n2.P261-272>
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2240–2246. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.770>
- Idris, I., Sida, S. C., & Idawati, I. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Ips Siswa SD. Indonesian Journal of Primary

Education, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i2.21849>

- Lubis, Safri. 2022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswadi Sd Negeri 58 Kota Bengkulu. Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.
- Rahman, Rahmania, dkk. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. Universitas Negeri Manado: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan.
- Rahman, Sunarti. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Gorontalo. Universitas Negeri Gorontalo.
- Solikah, Halimatus. 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. Sidoarjo: Universitas Negeri Surabaya.
- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Indonesian Journal of Educational Development, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566603>
- Widayanti, & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. Jurnal Educatio, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Yuliana dan Adi Winato, 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9. Universitas Kristen Satya Wacana: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>