



Global Journal Sport

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gis>

Volume 3, Nomor 1 Maret 2025

e-ISSN: 2762-1436

DOI.10.35458

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SDN PARANG TAMBUNG 2

Andi Tanri Abeng, Ishak Bachtiar, Ikhsan

PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: anditanriabeng02@gmail.com

PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: ishak.bachtiar@unm.ac.id

Pamong, UPT SPF SDN Parangtambung 2

Email: ikhsanfik92@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-01-2025</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek yang digunakan dalam penelitian sebanyak 34 peserta didik khususnya kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni berupa observasi, wawancara, pengamatan ujian (tes), serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa, dimana siklus I mendapatkan persentase 66% dan pada siklus II berhasil meraih tingkat persentase 89%. Pemanfaatan dan penggunaan media quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga memberikan suasana belajar yang baru. Adapun yang menjadi indikator dalam keberhasilan belajar ini yaitu antusias, semangat, keterlibatan, ketertarikan peserta didik. Dengan demikian, peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar dan persentase ketuntasan pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II membuktikan bahwa media Quizizz ini sangat efektif sebagai penunjang keberhasilan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar menyenangkan khususnya kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar.
<i>Revised: 03-01-2025</i>	
<i>Accepted: 04-02-2025</i>	
<i>Published, 31-03-2025</i>	
Key words: <i>Motivasi belajar, quizizz, media pembelajaran</i>	artikel global jurnal sport dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator terpenting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat. (Saleh et al., 2020: 80) mengemukakan bahwa “pendidikan sebagai suatu sistem pencerdasan anak bangsa yang sangat dibutuhkan bagi setiap orang”. Sementara menurut (Wahyudi et al., 2022) “pendidikan merupakan upaya bangkit untuk pemerataan dan meningkatkan potensi pelajar guna mencapai mutu pendidik yang diinginkan. Dengan adanya

akses pendidikan yang merata, semua orang dari berbagai latar belakang yang berbeda memiliki kesempatan yang sama guna meraih impian dan cita-cita mereka. Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Melalui pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh berbagai macam pengalaman, pengetahuan, keterampilan serta sikap yang diperlukan untuk dapat mengembangkan potensi diri. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya sebatas pada kegiatan di dalam kelas, tetapi juga mencakup berbagai pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik di luar sekolah, kapan dan dimana saja. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh efektivitas proses belajar mengajar.

Pendidik sebagai fasilitator memiliki peranan yang penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Salah satu kewajiban bagi seorang pendidik atau pengajar dalam melaksanakan pembelajaran adalah bagaimana mereka mampu mengelola kelas dan mampu memberikan teknik bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau pendidikan yang berpihak pada peserta didik. Pendidik harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan dan pemanfaatan media belajar yang tepat dapat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif serta mendukung keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak signifikan pada proses pendidikan, terutama dalam merangsang motivasi, minat, dan rasa ingin tahu serta ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Olehnya itu, pendidik yang kreatif dalam proses belajar mengajar mampu menarik perhati peserta didik dan mengubah tingkah laku mereka selama pembelajaran di kelas. Untuk memenuhi salah satu kompetensi guru atau tenaga pendidik dalam sistem instruksional yang modern, maka perlu diterapkan teknik penyajian secara mendalam dan terinci.

Dalam mengimplementasikan media pembelajaran, pendidik juga perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, yang kedua mempertimbangkan karakteristik peserta didik, dan terakhir memastikan ketersediaan sumber daya atau sarana pembelajaran yang layak digunakan. (Al Amin, M., Ikhsan, M., and Salman, 2022) mengemukakan bahwa “dengan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kondusif bagi siswa”. Olehnya itu, pemilihan media yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna serta berkualitas. Dengan memahami pentingnya pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, diharapkan guru dapat merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif serta menyenangkan, hal ini pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan kualitas pendidik serta keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar pada pembelajaran terpantau motivasi belajar sebagian peserta didik masih belum dapat terpenuhi karena beberapa guru masih menggunakan metode konvensional sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan pembelajaran Abad-21. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada mata pelajaran korespondensi yang dilakukan pada prasiklus dari 34 siswa kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar dapat dikatakan hasil belajar yang rendah sering kali dipengaruhi oleh beberapa faktor selama proses belajar. Salah satunya yaitu kurangnya motivasi, minat serta inovasi dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran korespondensi kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik, yang pada akhirnya menurunkan motivasi serta semangat mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar dan berdampak pada kualitas keberhasilan belajar korespondensi.

Dengan memanfaatkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang tepat seperti website Quizizz diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif dan kreatif. Sehingga, penyusunan alternatif dalam metode pembelajaran yang inovatif menjadi alternatif yang sempurna dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Beberapa penelitian telah menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, salah satu akternatif yang dapat diimplementasikan dalam proses belajar yaitu website Quizizz, dimana website ini menyediakan berbagai fitur interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan modern. Penelitian ini akan melihat sejauh mana potensi penggunaan Quizizz sebagai stimulus dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran korespondensi. Dan dalam rangka mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran korespondensi, penelitian ini akan melihat efektivitas penerapan media pembelajaran khususnya website Quizizz.

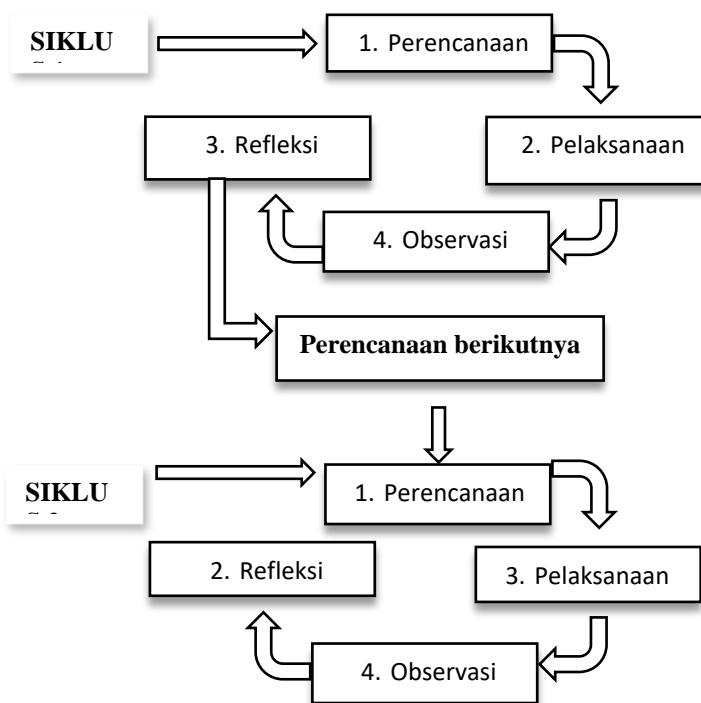
Melalui berbagai macam template kuis interaktif yang tersedia serta fitu-fitur yang modern, aplikasi ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu guru/tenaga pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Peneliti ingin menunjukkan bahwa implementasi media web Quizizz dalam mata pelajaran korespondensi dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap aktivitas serta keberhasilan belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Dengan memanfaatkan fitur yang ada seperti Quizizz tentu saja sebagai perantara antara guru dan peserta didik, memfasilitasi proses penyampaian pesan dan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan tinjauan pustaka dan urgensi masalah yang dihadapi, hipotesis yang diajukan adalah implementasi media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengimplementasikan perubahan dalam proses pembelajaran, sehingga perubahan tersebut berdampak positif pada pembelajaran (Alfania et al., 2023).

Penelitian dilakukan selama menjalani Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN Parang Tambung 2 Makassar. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Parang Tambung 2 yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni berupa observasi, wawancara, pengamatan ujian (tes), serta dokumentasi. Untuk komponen pelaksanaan dan pengamatan dilakukan dalam kurung waktu yang bersamaan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik dikelas menggunakan media pembelajaran.

Rencana tindakan dilaksanakan secara siklutf yang menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat komponen yang pertama yaitu perencanaan (*planning*), kedua pelaksanaan (*acting*), ketiga pengamatan (*observing*), dan yang terakhir refleksi (*reflecting*) untuk lebih jelasnya sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, verifikasi daya serta menggunakan analisis kualitatif. Selanjutnya, untuk tahap evaluasi dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan juga digunakan untuk menentukan tahap perbaikan selanjutnya. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan sama dengan atau lebih dari 70% nilai peserta didik rata-rata kelas atau lebih dari 85% minimal kategori tinggi untuk motivasi peserta didik. Adapun cara menghitung nilai mean peserta didik menurut (Malewa & Al Amin, 2023) sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum xi}{N}$$

Penjelasan:

X: nilai mean

$\sum xi$: nilai keseluruhan objek

N: jumlah keseluruhan objek

Adapun kualifikasi untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dapat diketahui dengan Patokan Acuan Penilaian (PAP) II. Menurut (Agustin et al., 2022) kualifikasi motivasi belajar dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Acuan Patokan Motivasi Belajar

Rentang Nilai	Tingkat Motivasi belajar
81-100	Sangat Tinggi
66-80	Tinggi
56-65	Sedang
46-55	Rendah
0-45	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal penelitian dilakukan observasi selama pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran korespondensi di kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar. Hasil observasi yang diperoleh menunjukkan bahwa:

- a. Dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung belajar secara pasif, hanya menerima catatan serta mendengarkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Sebagian peserta didik cenderung pasif dalam mengemukakan pendapatnya atau bertanya dan berdiskusi tentang materi pembelajaran.
- c. Ketika guru memberikan pertanyaan atau sebuah kuis, peserta didik lebih memilih diam dari pada turut berpartisipasi aktif di kelas.

Olehnya itu, berikut adalah tahapan hasil dari pengimplementasian website Quizizz di kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar yang dilakukan melalui 2 siklus.

Siklus I

Dalam siklus I, yang pertama dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan kuis atau pertanyaan melalui website Quizizz. Adapun tahapannya sebagai berikut: yang pertama, proses perencanaan dilakukan dengan menganalisis materi pembelajaran secara menyeluruh dan menyampaikan kepada peserta didik menggunakan website Quizizz. Kedua, tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana ajar yang telah disusun dalam modul ajar dengan menyediakan instrument penelitian yang dibutuhkan. Dalam siklus ini, proses pembelajaran dikelas dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, dengan durasi 45 menit/Jam pelajaran untuk mata pelajaran PJOK kelas VI SDN Parang Tambung 2. Pada awal siklus, kegiatan pembelajaran dimulai dengan memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik seputar materi pembelajaran untuk melihat pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya, guru menjabarkan materi pembelajaran dan menjelaskan secara detail tutorial mengakses website Quizizz dari handphone, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru membuka laptop dan menghubungkan ke jaringan intenet untuk mengakses website www.quizizz.com
- b. Klik tombol “Log in: di halaman utama
- c. Setelah berhasil login, pilih peran kalian. Untuk peserta didik pilih opsi “Student” dan “Teacher” sebagai guru.
- d. Bergabung dengan Kuis dengan mengklik opsi “Join a Quiz” yang terletak di halaman utama
- e. Selanjutnya peserta didik memasukkan Token atau Kode Kuis yang telah disediakan oleh guru berupa angka dan huruf
- f. Jangan lupa mengisi nama sebagai identitas peserta didik.
- g. Mulai kuis dengan mengklik “Join” tunggu hingga guru memulai kuis tersebut
- h. Perhatikan waktu penggerjaan yang diberikan untuk setiap pertanyaan.
- i. Setelah menjawab semua pertanyaan jangan lupa untuk melihat hasil yang diperoleh dari jawaban benar dan salah.
- j. Dan yang terakhir berikan umpan balik agar guru dapat mengetahui area mana yang perlu di tingkatkan.

Setelah mengisi dan mengerjakan kuis di website Quizizz.com diketahui gambaran umum pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran korespondensi. Adapun hasil dari kegiatan peserta didik pada siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Kegiatan Peserta Didik pada Siklus 1

No.	Indikator Motivasi Belajar	Frekuensi	%	Kategori
1	Antusiasme peserta didik dalam belajar	25	74%	Tinggi
2	Semangat belajar peserta didik menggunakan quizizz	27	79%	Tinggi
3	Ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran	19	55%	Rendah
4	Keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	20	58%	Sedang
Rata-rata		66%	Tinggi	

Berdasarkan tabel 1 diatas, hasil olah data menunjukkan bahwa pada indikator pertama antusiasme peserta didik dalam belajar menggunakan website Quizizz sebanyak 25 orang atau mencapai tingkat persentase 74 % dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik merasa antisias belajar dengan menggunakan website Quizizz, sehingga dikategorikan tinggi. Indikator kedua yaitu semangat belajar peserta didik dalam menggunakan website Quizizz sebanyak 27 orang atau mencapai tingkat persentase 79% dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik merasa bersemangat belajar menggunakan website Quizizz sehingga dikategorikan tinggi. Selanjutnya indikator ketiga yaitu ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran sebanyak 19 orang atau tingkat persentase 55% dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan website Quizizz sehingga dikategorikan rendah. Dan yang terakhir indikator keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan sebanyak 20 orang atau mencapai tingkat persentase 58% dapat disimpulkan bahwa peserta didik kurang tertarik untuk terlibat dalam menjawab pertanyaan di website Quizizz. Hal ini membuktikan bahwa Quizizz masih perlu ditingkatkan dalam hal mendorong ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengamatan atau observasi terhadap kegiatan peserta didik dalam proses belajar, penggunaan atau implementasi website Quizizz diterim dengan baik oleh peserta didi. Namun, masih banyak peserta didik yang belum dapat terlibat aktif dalam kegiatan tersebut, terutama dalam hal ketertarikan mengikuti pembelajaran dan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, dengan rata-rata keaktifan masih 60% bahkan pada indikator motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan belum mencapai rata-rata 70% yang berarti belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian tindakan ini dilanjutkan pada siklus 2.

Siklus II

Dalam tahap siklus II ini yang menjadi kegiatan awal yaitu tahap perencanaan dimana modul ajar disusun dengan baik dan benar sesuai dengan kurikulum merdeka serta materi pembelajaran dipersiapkan dengan fokus penguasaan materi yang bertujuan guna mencapai perbaikan pada siklus II. adapun kegiatan peserta didik di siklus II sebagai berikut:

Tabel 3. Kegiatan Peserta Didik pada Siklus 2

No	Indikator Motivasi Belajar	Frekuensi	%	Kategori
.				
1	Antusiasme peserta didik dalam belajar	29	85%	Sangat Tinggi
2	Semangat belajar peserta didik menggunakan quizizz	30	88%	Sangat Tinggi

3	Ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran	32	94%	Sangat Tinggi
4	Keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	30	88%	Sangat Tinggi
Rata-rata		89%	Sangat Tinggi	

Berdasarkan tabel 2 diatas, diperoleh hasil olah data pada indikator antisiasme peserta didik dalam belajar menggunakan website quizizz sebanyak 29 orang atau mencapai tingkat persentase 85% dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik merasa antusias belajar menggunakan website quizizz sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi. Indikator kedua yaitu semangat belajar peserta didik menggunakan quizizz sebanyak 30 orang atau mencapai tingkat persentase 88% dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik bersemangat belajar dengan menggunakan website quizizz, sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi. Indikator yang ketiga yaitu ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran sebanyak 32% atau mencapai tingkat persentase 94% yang berarti mayoritas peserta didik merasa tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan website quizizz sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi. Dan yang terakhir indikator keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan sebanyak 30 orang atau mencapai tingkat persentase 88% yang berarti mayoritas peserta didik dalam keterlibatan pembelajaran dapat dikategorikan sangat tinggi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan website quizizz dalam diterima dan diimplementasikan dengan baik oleh peserta didik. Hal ini terlihat dari semua indikator pengamatan motivasi belajar peserta didik yang secara keseluruhan mencapai nilai rata-rata 89%. Dengan demikian, indikator keberhasilan penilaian yang telah tetapkan sebelumnya telah tercapai, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan kesesi ketiga. Data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan siklus 1. Pemanfaatan dan penggunaan website quizizz terbukti efektif dalam menarik motivasi belajar peserta didik serta melatih kemampuan berpikir dan berkreatif peserta didik dalam proses pembelajarannya. Peserta didik terpantau merasa sangat senang dan bersemangat dalam belajar dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efisien. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan atau mengimplementasikan strategi yang tepat dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas serta memberikan stimulus kepada siswa yang aktif berpartisipasi serta memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia di quizizz.com atau di media pembelajaran lainnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar. Siklus pertama dilakukan dengan melibatkan 34 peserta didik kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar dimana kegiatan awal diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu peserta didik mampu menganalisis konsep dasar korespondensi. Agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan, guru menyajikan gambar melalui power point yang telah disediakan mengenai jenis-jenis surat, bentuk-bentuk surat, serta menampilkan video pembelajaran dari youtube dan ditengah pembelajaran guru menerapkan media pembelajaran Quizizz sebagai penunjang keberhasilan belajar yang dapat memberikan fitur menarik dan suasana baru sehingga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, hal ini sesuai dengan pendapat (Zhao & Fang., 2019:42) yang menyatakan bahwa “...using Quizizz doing in-class exercise is fun, helps them review the course materials and stimulates their interest in learning...”, “menggunakan Quizizz di kelas menjadikan latihan menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pembelajaran dan merangsang minat mereka dalam belajar”. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik kepada peserta

didik untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik tentang penjas. Berdasarkan hasil assesmen diagnostic yang diberikan tersebut, guru kemudian melaksanakan pembelajaran dengan menyampaikan materi singkat tentang penjas. Setelah itu guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu Assesmen formatif berupa pertanyaan pembelajaran yang harus dijawab oleh peserta didik melalui website Quizizz. Peserta didik kemudian mengerjakan tugas tersebut dengan memanfaatkan sumber belajar dari berbagai referensi yang ada. Setelah tugas tersebut dikerjakan, peserta didik menyampaikan hasil yang mereka peroleh selanjutnya peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. Dan terakhir, guru memberikan kuis/soal evaluasi atau Asessmen sumatif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik tentang penjas.

Pada saat mengerjakan tugas di website Quizizz, peneliti melihat peserta didik menemui beberapa kendala diantaranya yaitu internet kurang stabil, peserta didik kesulitan dalam memahami instruksi yang ada. Hal tersebut berdampak pada antusiasme peserta didik dalam pembelajaran menggunakan website Quizizz mencapai 25 orang atau 74% sehingga dapat dikategorikan sebagai jumlah yang banyak. Kedua, semangat belajar peserta didik dalam menggunakan Quizizz sebagai sarana pembelajaran sebanyak 27 orang atau 79%, sehingga dapat dikategorikan sebagai jumlah yang banyak. Ketiga, ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran sebanyak 19 orang atau 55% dengan kata lain mayoritas peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan website Quizizz sehingga dapat dikategorikan sebagai jumlah sedikit sekali. Dan yang terakhir, keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebanyak 20 orang atau 58% hal ini menunjukkan bahwa Quizizz masih perlu ditingkatkan dalam hal mendorong motivasi belajar peserta didik dan interaksi aktif dalam proses belajar.

Menindaklanjuti data hasil observasi pembelajaran. peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik kurang memiliki rasa percaya diri serta kurang semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan cenderung pasif dengan merujuk pada hasil olah data rata-rata keaktifan masih berada pada persentase 66% bahkan indikator motivasi belajar secara keseluruhan belum mencapai rata-rata 70%, hal inilah yang menjadi penyebab utama dalam kurangnya motivasi belajar peserta didik. Dari hasil evaluasi observasi siklus satu yang diperoleh, peneliti akhirnya berkeinginan untuk melanjutkan penelitian dengan cara memaksimalkan penerapan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran sesuai pembelajaran abad-21 agar motivasi belajar peserta didik bertambah dan dapat berperan aktif di dalam kelas. Hasil refleksi pada pembelajaran awal digunakan untuk memperbaiki proses belajar berikutnya pada siklus ke dua.

Pada siklus dua dilakukan sebagai upaya untuk melakukan perbaikan dan kekurang yang ditemukan pada penelitian sebelumnya di siklus satu. Di pertemuan berikutnya, seperti biasanya kegiatan awal diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu peserta didik mampu menganalisis konsep dasar korespondensi. Agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan, guru menyajikan gambar melalui power point yang telah disediakan mengenai bentuk-bentuk surat, dan penanganan surat masuk dan keluar serta menampilkan video pembelajaran dari youtube dan ditengah pembelajaran guru menerapkan media pembelajaran Quizizz sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik kepada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik tentang penjas. Berdasarkan hasil assesmen diagnostik yang diberikan tersebut, guru kemudian melaksanakan pembelajaran dengan menyampaikan materi singkat tentang korespondensi. Setelah itu guru memberikan tugas kepada peserta didik yaitu Assesmen formatif berupa pertanyaan pembelajaran yang harus dijawab oleh peserta didik melalui website Quizizz. Menurut (Solikah, 2020) Peserta didik kemudian mengerjakan tugas tersebut dengan memanfaatkan sumber belajar dari berbagai referensi yang ada. Setelah tugas

tersebut dikerjakan, peserta didik menyampaikan hasil yang mereka peroleh selanjutnya peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. Dan terakhir, guru memberikan kuis/soal evaluasi atau Asessmen sumatif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik tentang korespondensi.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus dua menunjukkan bahwa sikap dan perilaku peserta didik dalam proses belajar berlangsung dengan kemajuan yang pesat berbeda pada siklus pertama, dimana peserta didik dapat berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dan berkonsentrasi dengan baik. Pada pengimplementasian website quizizz, peneliti dapat menyimpulkan bahwa antusiasme peserta didik dalam pembelajaran menggunakan website Quizizz sebanyak 29 orang atau 85% dengan kata lain mayoritas peserta didik merasa antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan quizizz sehingga masuk pada kategori jumlah yang banyak. Selanjutnya, semangat peserta didik dalam menggunakan quizizz sebanyak 30 orang atau 88% yang berarti mayoritas peserta didik merasa semangat belajar menggunakan quizizz sebagai media belajar sehingga masuk pada kategori jumlah yang banyak. Indikator selanjutnya ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran sebanyak 32 orang atau 94% itu berarti mayoritas peserta didik merasa tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media digital (quizizz), sehingga masuk dalam kategori jumlah yang banyak sekali. Dan yang terakhir keterlibatan peserta didik mengikuti pembelajaran sebanyak 30 orang atau 88% berarti mayoritas peserta didik mampu terlibat aktif dalam proses belajar menggunakan quizizz, sehingga masuk pada kategori jumlah yang banyak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan atau pemanfaatan website quizizz dapat diimplementasikan dengan baik oleh peserta didik. Hal tersebut merujuk pada semua indikator pengamatan motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang mencapai nilai rata-rata 89%. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian yang telah diterapkan sebelumnya telah tercapai sesuai harapan, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Evaluasi Siklus 1 dan 2

Indikator	Siklus 1	Siklus 2
1. Antusiasme peserta didik dalam belajar	74%	85%
2. Semangat belajar peserta didik menggunakan quizizz	79%	88%
3. Ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran	55%	94%
4. Keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	58%	88%
Nilai rata-rata	66%	89%

PENUTUP

Dari hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa implementasi media pembelajaran Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar pada mata pelajaran penjas. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar peserta didik pada siklus pertama memperoleh persentase 66% hingga akhirnya naik menjadi 89% pada siklus kedua secara pesat. Penggunaan quizizz tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik tetapi implementasi quizizz juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan membantu memahami materi pembelajaran dengan cara kreatif inovatif serta mendorong peserta didik untuk berusaha keras dalam mencapai atau mendapatkan hasil yang terbaik. Hal tersebut tidak lepas dari faktor-faktor peningkatan motivasi belajar peserta didik yaitu antusiasme, semangat, ketertarikan dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa

pengimplementasian media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI SDN Parang Tambung 2 Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Anugrahana, A., & Saptoro, A. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasca Pandemi Covid 19 di SDN Ngluwar 3. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2764–2769. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5881>
- Al Amin, M., Ikhsan, M., and Salman, M. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di UPTD SD Negeri Ciracas 05 Pagi. *Pionir*, 8(22), 255–262.
- Alfania, G. T., Nuraeni, A. N., Mursidah, R. R., Kurniawan, I., & Ajid, R. M. (2023). Strategi Perencanaan dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 185–194.
- Aras, L., DH, S., Amran, M., & Dzikru, N. A. (2022). Hubungan Antara Kreativitas Guru Dengan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 101–111. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.163>
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum*, 9(1), 22–30. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>
- Saleh, S., Arif, H. N., Nasrullah, M., & Salam, R. (2020). Pengaruh Disiplin Mengajar Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di MAN 1 Soppeng. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 2(2), 79–88.
- 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. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. Diambil dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Dinata, Z. P., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22.
- Zhao, & Fang. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. International Journal of Higher Education*, 8.1, 37–43. Diambil dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1203198>