

# PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Sukmayadi<sup>1)</sup>, Amadda Rahmadini<sup>2)</sup>, Allisa Oktavina L.W<sup>3)</sup>, Della Amalia<sup>4)</sup>,  
Nina Marlina<sup>5)</sup>, Nita Suciati<sup>6)</sup>, Rita Aesin<sup>7)</sup>, Ratna Purnamasari<sup>8)</sup>

12345678) Universitas Sebelas April

---

## Article Info

## ABSTRACT

---

### Keywords:

**Pendidikan, Pembelajaran, Motivasi Belajar, Quizziz.**

---

*Education is an interaction between students and educators and learning resources in a lesson. In the learning process it is hoped that positive changes will occur in students because they are caused by an experience they receive. One of the factors that play an important role in achieving educational goals is the selection of appropriate learning media. Selection of appropriate learning media can increase student motivation in participating in learning. Motivation to learn is an impetus that causes a behavior or desire to learn. One of the learning media that can increase student learning motivation is quizziz. Learning and giving Quiziz quizzes based on fun games is proven to increase student motivation.*



Copyright © 2022 PHSAJ. All rights reserved.

---

### Corresponding Author:

Sukmayadi

KKN TEMATIK Desa Padanaan 2023

UNIVERSITAS SEBELAS APRIL

Jl. Angkrek Situ No.19 Kel. Situ, Kec Sumedang Utara.

Email : [sukmayadi@unsap.ac.id](mailto:sukmayadi@unsap.ac.id)

---

## **ABSTRAK:**

Pendidikan merupakan sebuah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diharapkan terjadinya perubahan yang positif dalam diri peserta didik karena disebabkan oleh sebuah pengalaman yang diterimanya. Salah satu faktor yang berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang menyebabkan terjadinya sesuatu perilaku atau keinginan untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu quizziz. Pembelajaran dan pemberian kuis quizziz berbasis permainan yang menyenangkan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Pendidikan, Pembelajaran, Motivasi Belajar, Quizziz.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diharapkan terjadinya perubahan yang positif dalam diri peserta didik karena disebabkan oleh sebuah pengalaman yang diterimanya. Pembelajaran tidak hanya tentang mentrasfer ilmu dari pendidik ke peserta didik, tetapi lebih dari itu. Pembelajaran berperan dalam mengembangkan kemampuan, membangun watak dan kepribadian yang baik dalam rangka pencerdasan generasi penerus bangsa. Sehingga, dalam pelaksanaannya seorang pendidik harus menguasai metode, strategi, model maupun media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Salah satu faktor yang berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran tersebut dimaksudkan agar sesuai dengan karakteristik dari siswa dan materi pelajarannya. Oleh

karena itu, seorang pendidik harus mampu memilih dan menentukan media pembelajaran yang akan sesuai untuk diterapkan kepada anak. Menurut Indah Wahyuni (Nurfaizah, dkk, 2019: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa membantu untuk mempermudah dalam mendapatkan suatu informasi serta meningkatkan semangat belajar, sehingga media bisa mewujudkan tujuan pendidikan untuk melakukan pembelajaran secara efektif.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang menyebabkan terjadinya sesuatu perilaku atau keinginan untuk belajar. Komponen penting dari motivasi belajar antara lain adalah kebutuhan, dorongan dan tujuan (Fitriani et al., 2017). Untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi belajar dapat diketahui dari beberapa aspek yaitu adanya kemauan yang kuat dari siswa untuk belajar dan berprestasi, disiplin belajar, kesediaan meninggalkan hal yang harus dilakukan yang menjadi sebuah kewajiban atau tugas lain, dan ketekunan untuk mengerjakan penugasan (Suprihatin, 2015). Motivasi seorang siswa dapat terlihat jika siswa tersebut rajin mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa), memperlihatkan minat pada berbagai masalah orang dewasa, lebih senang bekerja secara mandiri, lebih mudah jenuh apabila mengerjakan tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan argumentasinya (Sardiman, 2012).

Upaya untuk menjadikan motivasi belajar siswa meningkat diperlukan suatu media pembelajaran interaktif yang unik dan dapat menarik minat siswa agar lebih termotivasi dalam menempuh pembelajaran di kelas. Salah satu media yang dapat dipakai ialah media berupa aplikasi Quizziz. Quizziz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang diajarkan, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi Quizziz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Permasalahan yang terjadi di Desa Padanan ini yaitu masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah, dengan ditunjukkan ketika mengikuti pembelajaran masih banyak siswa yang pasif, kurang mendengarkan penjelasan materi dari guru, dan sibuk bermain sendiri. Kondisi tersebut terjadi karena guru masih menggunakan

pembelajaran yang konvensional dan belum menarik perhatian siswa, sehingga motivasi belajar siswa kurang terbangun. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi Quizziz dapat menjadi upaya dalam menangani hal tersebut, sehingga permainan quizziz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Dengan media quizziz, siswa akan merasa lebih bersemangat dan tertantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat. Dengan kecepatan akan ada tambahan skor atas kecepatan dalam menjawab dan ketepatan dalam menjawab. Selain itu ada nada persaingan, karena quizziz langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta quizziz dan juga peserta yang menggunakan quizziz akan dibuat menyenangkan dengan suasana musik yang menyemangati.

## **METODE**

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi quizziz ini metode yang digunakan adalah metode pelaksanaan kegiatan yang terbagi menjadi empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran yaitu peserta didik dari SDN Nyalindung kelas 4 dan kelas 5.

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, penulis dan tim melakukan perencanaan terkait kegiatan yang akan dilakukan selamakegiatan pembelajaran. Tahap perencanaan meliputi observasi awal, rancangan kegiatan terkait tempat dan waktu dan daftar materi yang akan diberikan.

### **2. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini penulis dan tim menyusun materi yang akan disampaikan dan pengecekan internet yang nantinya akan digunakan. Setelah materi dan aplikasi disiapkan selanjutnya, menyusun mekanisme pelaksanaan untuk kegiatan pembelajaran tersebut.

### **3. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz dengan teknis sebagai berikut :

- a. Peserta didik/siswa hadir ke Posko KKN pada pukul 14.00 WIB.
  - b. Melakukan pengecekan kepada siswa apakah mereka membawa handphone atau tidak yang nantinya akan digunakan untuk media pembelajaran quizziz.
  - c. Penyampaian materi.
  - d. Melakukan tanya jawab (diskusi) mengenai materi yang sudah disampaikan.
  - e. Melakukan tes dengan menggunakan aplikasi quizziz.
  - f. Peserta didik dan pengajar melakukan kesimpulan mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan.
4. Tahap Evaluasi

Dalam tahap ini diisi dengan mencatat hal-hal penting yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Baik hal yang sesuai rencana maupun tidak sesuai dengan rencana. Hal-hal yang tidak sesuai dengan rencana akan dievaluasi untuk perbaikan kedepannya.

## **HASIL**

Kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz dapat berjalan dengan cukup baik dan lancar. Pada tahap observasi tim menemukan hasil bahwa banyak dari siswa yang bersekolah di SDN Nyalindung belum sama sekali mengenal aplikasi quizziz. Berdasarkan hasil observasi tersebut tim memutuskan untuk mengenalkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz. Sebelum melaksanakan pembelajaran tersebut peneliti melakukan persiapan berupa penyampaian materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dan membuat soal-soal tes di aplikasi quizziz. Setelah perencanaan dan persiapan selesai, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz pada hari Sabtu, 21 Januari dan Senin, 23 Januari 2023 dengan target kelas 4 dan kelas 5 SD.

Pada saat pelaksanaan, terdapat 2 (dua) tahapan yaitu pemaparan materi pelajaran yang disampaikan oleh tim KKN, kemudian praktik pemahaman materi atau tes melalui aplikasi quizziz. Saat tim menyampaikan materi para peserta didik menyimak dengan

cukup baik, antusias, dan berinisiatif untuk mencatat point-point penting selama pemaparan materi berlangsung.

Berdasarkan hasil praktik pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz ini berhasil membawa minat dan ketertarikan siswa dalam kesungguhan dalam belajar. Pada dasarnya siswa cenderung mudah bosan apabila hanya mendengarkan materi secara terus menerus, dengan pembelajaran aplikasi quizziz siswa dapat meningkatkan konsentrasi belajar mereka karena disediakan tes sebagai tolak ukur sejauh mana siswa menguasai pengetahuan mereka. Selain itu, aplikasi quizziz dapat menjadi pemacu semangat dan motivasi bagi siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan mereka.

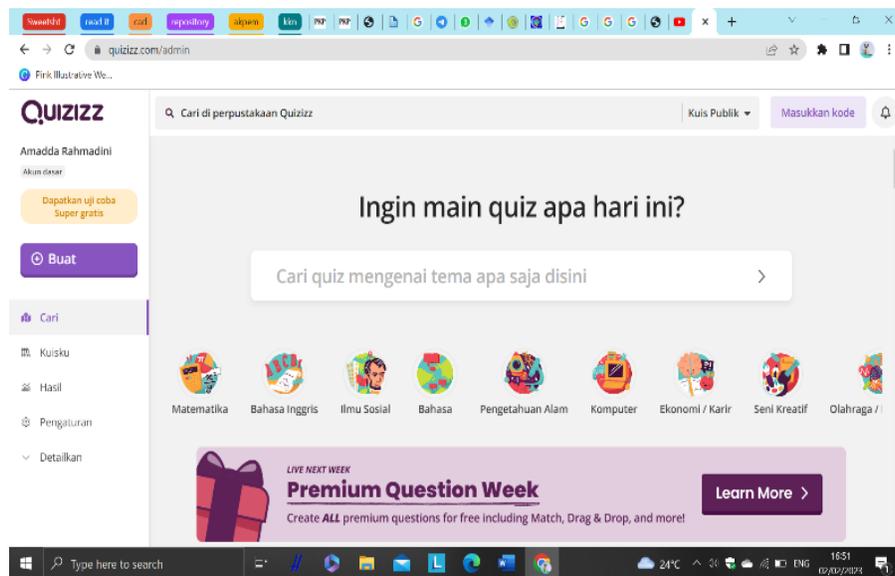


**Gambar 1**

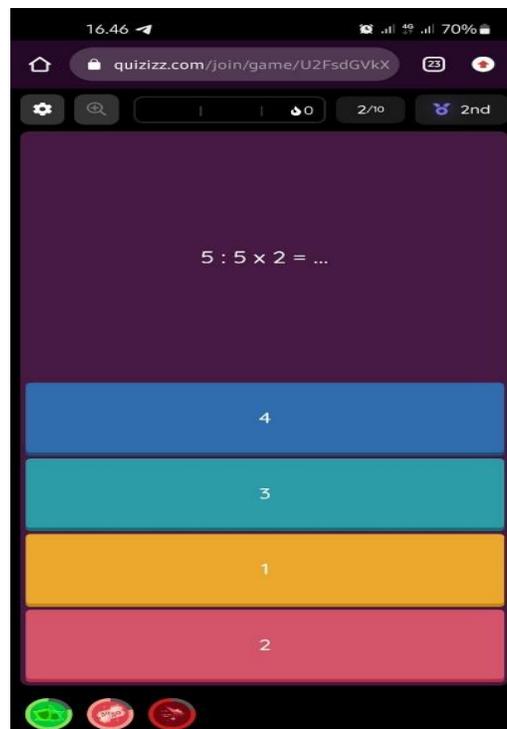
**Pendampingan dan praktik dalam menggunakan aplikasi quizziz**

Tim mendampingi siswa serta memberikan contoh bagaimana cara menggunakan aplikasi quizziz, siswa bertanya apabila ada yang kurang jelas. Setelah dirasa mengerti, siswa mempraktikkan aplikasi quizziz secara mandiri. Siswa menggunakan aplikasi quizziz

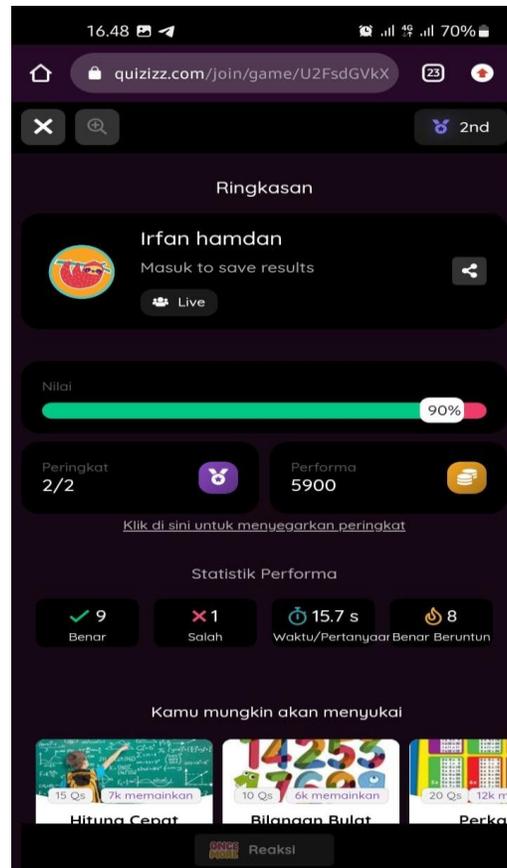
dimulai dari memasukkan username dan code quiz, lalu memulai quiz dengan nomer soal berbeda dan acak.



**Gambar 2**  
**Tampilan Awal Quizziz**



**Gambar 3**  
**Tampilan Saat Mengerjakan Soal**



**Gambar 4**  
**Tampilan Saat Selesai Pengerjaan Soal**

## **KESIMPULAN**

Penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz dapat menambah ketertarikan dan keaktifkan siswa karena di dalamnya memuat tampilan teks, gambar dan warna yang menarik. Pembelajaran dan pemberian kuis berbasis permainan yang menyenangkan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan keantusiasan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik dalam menguasai materi secara lebih rinci.

## REFERENSI

- Fitriani, N., Gunawan, & Sutrio. (2017). Berpikir Kreatif Dalam Fisika Dengan Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures ( Cups ) Berbantuan LKPD Nurul Fitriani , Gunawan , Sutrio Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, III(1), 24–33.
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2). <https://doi.org/10.29313/Ethos.V8i2.5429>
- Nurfaizah, A.P., dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375-381.
- Rahmadhani, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Interactive Quiz Menggunakan Power Point dan Quizizz. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v2i1.125>