



Keefektifan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Penilaian Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Shinta Safitri Gunawan¹, Widya Karmila Sari², Muhammad Faisal³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: Shintasafitrigunawan@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: wkarmila73@unm.ac.id

³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: muhfaisal77@gmail.com

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstrak

Shinta Safitri Gunawan, 2022. Keefektifan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Penilaian Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Widya Karmila Sari Achmad dan Muhammad Faisal).

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang ditemukan di SD Inpres Barombong II yaitu penilaian yang kurang bervariasi. Permasalahan yang ditemukan tersebut membuat penelitian ini memiliki tujuan yaitu, (1) untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi *Quizizz* oleh guru pada kelas V SD Inpres Barombong II, (2) untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Barombong II setelah menggunakan aplikasi *Quizizz*, dan (3) untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi *Quizizz* oleh guru pada penilaian pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen bentuk *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar dengan sampel 24 siswa kelas V A dan B. Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, tes melalui aplikasi *quizizz*, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif yang terdiri dari postest kelas eksperimen dan analisis statistik inferensial melakukan uji normalitas data dan uji hipotesis data dengan menggunakan teknik *Paired Sample t-Test*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa motivasi siswa tinggi setelah diberikan treatment dibuktikan dari hasil data yang ditunjukkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa: (1) penggunaan aplikasi *quizizz* di kelas VB SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar berlangsung baik, sesuai dengan langkah penggunaan aplikasi (2) motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *quizizz* berada pada kategori tinggi (3) aplikasi *quizizz* sebagai penilaian efektif digunakan serta memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa kelas VB SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kata Kunci : Aplikasi *Quizizz*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran masa kini terus mengalami inovasi, sesuai dengan dinamisnya tuntutan kompetensi abad ke-21. Perubahan paradigma cara belajar siswa yang berbeda dibandingkan masa sebelumnya mengakibatkan banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan guru di sekolah dengan adanya perubahan kurikulum dan cara belajar siswa pada masa sekarang ini (Anggraini, dkk, 2020).

Oleh karena itu, siswa sangat penting memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sejalan dengan hal itu Emda (2017) berpendapat bahwa “Pembelajaran akan berlangsung efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar”. Oleh karena itu selanjutnya Emda (2017) berpendapat guru harus berupaya secara maksimal agar siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya.

Menurut Saptono (2016) seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar maka tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar memperoleh hasil yang tinggi. Sedangkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar akan memberikan hasil belajar yang rendah. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan menyampaikan atau membawakan materi pembelajaran dengan hal-hal baru menggunakan media, model dan strategi tetapi juga harus melakukan perubahan-perubahan bagaimana cara melakukan penilaian yang inovatif dan menyenangkan. Selama ini kita ketahui bahwa guru memberikan penilaian kepada siswa adalah dengan menggunakan soal yang biasa. Penilaian yang menarik dan menyenangkan tentunya penilaian yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkatkan pula hasil belajarnya, agar penilaian pembelajaran menarik minat belajar siswa dibutuhkan cara unik yang diciptakan oleh guru. Seperti yang dijelaskan Destiana, dkk (2020) bahwa kegiatan penilaian siswa merupakan komponen penting dan integral di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Untuk memperoleh informasi tentang pencapaian hasil dari proses pembelajaran siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka dibutuhkan penilaian hasil belajar.

Penilaian oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Penilaian oleh pendidikan dapat dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran dan untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik (Hadiana, 2015).

Penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi siswa dan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan cara pembuatan penilaian secara elektronik salah satunya adalah pembuatan soal pada aplikasi *quizizz*.

Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Anggraini, dkk (2020) bahwa pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana upaya pendidik untuk mendorong atau memfasilitasi siswa dalam belajar terutama untuk memotivasi siswa dalam belajar.

METODE

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian *eksperimen*. Adapun bentuk penelitian *eksperimen* yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dan termasuk jenis penelitian yang bersifat kuantitatif. Konsep pokok penelitian selanjutnya analisis Inferensial berupa uji normalitas data dan uji hipotesis.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Posttest Only Control Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan kelompok kontrol yang diberikan *treatment* berbeda. Penelitian diawali dengan pemberian *treatment* setelah itu pemberian *post tes* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan alat evaluasi tertulis juga *post test*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau seperangkat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar tes, dan dokumentasi.

1. Lembar observasi, digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru.
2. Lembar tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah menggunakan media interaktif animasi.
3. Dokumentasi, teknik pengumpulan data dengan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang dokumen hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kecil Deakaju Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang dalam pembelajaran IPA serta foto-foto kegiatan pembelajaran menggunakan hand phone.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan mendeskripsikan motivasi belajar. Data motivasi belajar diperoleh dari data *posttest* dan penyebaran angket. Data yang diperoleh melalui pengerjaan test berupa soal pilihan ganda selanjutnya disajikan dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, histogram serta variasinya. Kategori tersebut dinyatakan dalam bentuk tabel dibawah ini:.

Tabel 3.4 Kategori Motivasi Belajar Siswa

No.	Skor	Kategori
1.	81-100	Sangat Tinggi
2.	61-80	Tinggi
3.	41-60	Sedang
4.	21-40	Rendah
5.	0-20	Sangat Rendah

Analisis statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya dapat diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat pula statistik parametris serta statistik nonparametris. Sebab data yang digunakan merupakan data rasio. Jenis statistik parametric yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Paired Sampel t-Test*. *Paired Sampel t-Test* digunakan untuk menguji dua sampel berpasangan. Adapun prasyarat dari *Pired Sample t-Test* dilakukan uji normalitas terlebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Gambaran Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Barombong II

Gambaran motivasi belajar siswa bisa dilihat dari hasil analisis deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah dikumpulkan. Pada penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *quizizz* yang dalam penelitian ini disebut dengan istilah *post test*. *Post test* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan tentang gambaran motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *quizizz*.

Tabel 4.5 Distribusi dan Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
82 – 100	Sangat Tinggi	-	1	58%	4%
63 – 81	Tinggi	14	15	38%	63%
44 – 62	Sedang	9	6	4%	25%
25 – 43	Rendah	-	2	-	8%
0-24	Sangat Rendah	24	24	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor motivasi belajar *post test*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Barombong II setelah diberi perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen lebih didominasi oleh siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi dengan persentase 58%, sedangkan pada kelompok kontrol didominasi oleh motivasi belajar siswa dengan kategori sedang yaitu dengan persentase 63%. Jika dibandingkan, motivasi belajar siswa kategorisasi sangat rendah masih dimiliki oleh kontrol dengan perolehan persentase 8% sedangkan kelompok eksperimen tidak memiliki kategorisasi tersebut.

b. Gambaran Penggunaan Aplikasi Quizizz sebai Penilaian Kelas V SD Inpres Barombong II

Gambaran penggunaan aplikasi *quizizz* oleh guru pada kelas V SD Inpres Barombong II disajikan berdasarkan hasil dari observasi guru menggunakan aplikasi *quizizz*. Proses observasi guru dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu pada, 22 dan 24 September 2022. Hasil observasi penggunaan aplikasi *quizizz* oleh guru ini dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Aplikasi Oleh Guru

Keterangan	Treatment 1	Treatment 2
Skor perolehan/Skor maksimal	5/8	7/8
Persentase	63%	88%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui persentase keterlaksanaan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz*. Pemberian *treatment* 1 diperoleh skor 5 dari skor maksimal yaitu 8 yang kemudian menunjukkan persentase 63 dengan kategori baik. Kemudian pada penggunaan *treatment* ke 2 yang dilakukan berlangsung sangat baik dengan perolehan skor 7 dari skor maksimal yaitu 8 dengan persentase 88 dengan kategori sangat baik. Jadi adanya perubahan setelah pemberian *treatment* pada kelas eksperimen.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *quizizz* di kelas VB SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar berlangsung baik, sesuai dengan langkah penggunaan aplikasi
2. Motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *quizizz* berada pada kategori tinggi
3. Aplikasi *quizizz* sebagai penilaian efektif digunakan serta memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa kelas VB SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti dapat mengajukan beberapasarana dari pihak-pihak lain sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan dapat sungguh-sungguh dalam menjawab soal dan percaya diri dengan jawabannya sendiri melalui bantuan aplikasi *quizizz*
2. Guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan alat penilaian, salah satunya penggunaan aplikasi *quizizz*
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis serta dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan alat penilaian yang lebih bervariasi, menarik dan modern, sehingga siswa dapat termotivasi dan meningkatkan keingin tahaun yang lebih terhadap hal-hal baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh, M. A. 2015. Sistem Penilaian dalam Pembelajaran. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 125-148.
- Anggraini, W., Santi, AUP, & Gery, MI. 2020, Oktober. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Aini, Y. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Bengkulu. Oleh: *\kependidikan*, 2(25), 1-6
- Ayuwanti, I. 2016. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal SA*, 1(2) 105–114.

- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. 2020. Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran produktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119-123.
- Emda, A. 2018. Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Lantanida* , 5 (2), 172-182.
- Feladi et all. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol 5. No 3.
- Hadiana, D. 2015. Penilaian Hasil Belajar untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 15-26.
- Hapnita, W. 2018. Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang Tahun 2016/2017. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(1).
- Irfani A. N, e all. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Smp Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 6 No. 6.
- Munadi, S. 2016. Penilaian Hasil Belajar. *Tersedia Online di www. staff. uny. ac. id pada tanggal*, 29.
- Pagarra, H. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Solving Pada Siswa Kelas V Sdn KakatuaKecamatan Marisokota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 6(3).
- Purwanti, K. N., Magdalena, I., Silitonga, E. A., & Silfia, S. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi Di Sdn Panunggan 1. *Jurnal Sosial Sains*, 1(2), 63-74.
- Rafika. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Al-Rifa'ie Gondang Legi. *Malang*.
- Rajagukguk. M. 2020. Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI III Tahun 2020*.
- Rismawati, M., Khairiati, E., & Khatulistiwa, SP. 2020. analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika* , 2 (2), 203-212.
- Sani, R. A. 2016. Inovasi Pembelajaran. *Jakarta: PT Bumi Aksara*.
- Saptono, YJ 2016. Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* , 1 (1), 181-204.
- Sardiman. 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar. *Depok: PT RajaGrafindo Persada*.
- Sardiman, A. M. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. *PT Raja Garafinfo Persada*
- Setiadi, H. 2016. Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166-178.
- Setiawan A, et all. 2019. Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15

Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaistek*.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (p. 456).
Alfabeta Bandung.

Susanto, A. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*.

Wibawa, R. P., Astuti, R.L., Pangestu, B.A. 2019. *Smarphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media*. *Dinamika Pendidikan*, 14(2)