

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quiziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas X SMA Negeri 9 Semarang

Eliyani Nur Khofifah¹, Rahmat Sudrajat², Rizki Wiratama Karim³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga No.4-10, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

³SMA Negeri 9 Semarang, Jl. Cemara Raya, Padangsari, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50267

Email: eliyaninur30@gmail.com¹, rahmatsudrajat2013@gmail.com²,
rizkiwkpermatasari17@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan empat tahapan yang mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 9 Semarang sebanyak 36 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data terdiri lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta soal quiziz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada pra siklus diperoleh persentase rata-rata hasil belajar peserta 59,92% kemudian pada siklus 1 hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 10,47% dengan persentase sebesar 70,39% dan pada siklus 2 persentase rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 11,03% dengan persentase rata-rata 81,42%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Quiziz, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This research aims to increase students' learning motivation through Quizizz application-based learning media. The type of research carried out by researchers is Classroom Action Research which is carried out in four stages adapting the Kemmis and McTaggart model, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 36 students in class X-2 of SMA Negeri 9 Semarang. The instruments used to collect data consisted of teacher and student activity observation sheets as well as quiz questions. The research results show that learning media based on the Quizizz application can increase students' learning motivation. This can be seen from the student learning outcomes in the pre-cycle, the average percentage of student learning outcomes was 59,92%, then in cycle 1 student learning outcomes increased by 10.47% with a percentage of 70,39% and in cycle 2 The average percentage of student learning outcomes increased by 11.03% with an average percentage of 81,42%. Thus, it can be concluded that the application of learning media based on the Quizizz application can increase students' learning motivation.

Keywords: Interactive Learning Media, Quiziz Application, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam membangun bangsa yang maju dan sejahtera. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan mutu pendidikan untuk mewujudkan masyarakat yang berilmu pengetahuan dan berakarakter. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib di sekolah yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, dan cinta tanah air kepada peserta didik. Mata pelajaran ini diharapkan dapat membentuk generasi muda yang berakarakter Pancasila, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cinta tanah air, dan memiliki rasa persatuan dan kesatuan bangsa.

Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan atau daya tarik yang timbul dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Suryadiana (2018), motivasi belajar adalah dorongan atau daya tarik yang timbul dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri siswa sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar diri siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru dan siswa SMA Negeri 9 Semarang, diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, dan hasil belajar siswa yang masih belum mencapai target. Rendahnya motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain; Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti minat, bakat, cita-cita, dan pengalaman belajar. Ada pula faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan lingkungan belajar.

Menurut Uno (2009), metode pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran yang efektif adalah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Penilaian yang variatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya dalam berbagai bentuk.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membuat kuis, game edukasi, dan penilaian. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang menarik, seperti animasi, musik, dan leaderboard, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Aplikasi *Quizizz* memiliki beberapa fitur yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain; Animasi dan musik yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Leaderboard yang dapat memotivasi siswa untuk bersaing dalam meraih nilai terbaik. Berbagai jenis soal yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih variatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* untuk

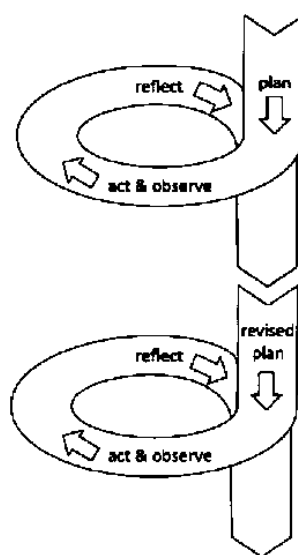
meningkatkan motivasi belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMA Negeri 9 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Semarang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 9 Semarang berjumlah 36 yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart (1992).

Siklus Penelitian Tindakan (PTK) menurut Kemmis dan McTaggart terdiri dari empat tahap utama. Pertama, tahap perencanaan (*planning*), di mana masalah yang akan diteliti diidentifikasi dengan jelas bersama dengan tujuan yang ingin dicapai. Kedua, tahap tindakan (*action*), di mana implementasi tindakan atau strategi untuk memecahkan masalah dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Tahap ketiga adalah pengamatan (*observing*), di mana data tentang efek dari tindakan yang dilakukan dikumpulkan dan dianalisis secara sistematis. Terakhir, tahap refleksi (*reflecting*), di mana hasil dari pengamatan dievaluasi untuk menentukan apakah tujuan awal telah tercapai, dan proses PTK dapat direvisi dan disempurnakan untuk siklus berikutnya. Siklus ini menekankan pada refleksi berkelanjutan dan penyesuaian berdasarkan pembelajaran dari setiap iterasi siklus PTK.

Penelitian ini didukung oleh guru Pendidikan Pancasila sebagai observer dalam membantu pengambilan data siklus khususnya pengisian instrumen tentang motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 9 Semarang. Berikut adalah ilustrasi dari prosedur penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart.



Gambar 1. Prosedur Penelitian model Kemmis & Mc Taggart (1992)

Pada penelitian ini berlangsung sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan tatap muka. Pada siklus pertama dilakukan tindakan penerapan media interaktif berbasis aplikasi Quiziz, selanjutnya pada siklus kedua dilakukan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama dengan penerapan media interaktif berbasis aplikasi Quiziz dengan penambahan variasi soal pada Quiziz.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif

deskriptif. Adapun Teknik analisis data dalam mengukur motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada penelitian ini diantaranya adalah:

a. Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

$$y = \frac{z}{SkorMaksimal} \times 100\%$$

Keterangan:

y: Presentase aktivitas guru dan peserta didik
z: Skor yang diperoleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran melalui lembar aktivitas guru dan peserta didik dengan

kriteria:

0% < y ≤ 20% = Sangat Kurang

20% < y ≤ 40% = Kurang

40% < y ≤ 60% = Cukup Baik

60% < y ≤ 80% = Baik

80% < y ≤ 100% = Sangat Baik

b. Menghitung Rata-rata

M_x :

$\sum X$:

N :

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Rata-rata

Jumlah nilai seluruh peserta didik

Jumlah peserta didik keseluruhan

c. Menghitung Persentase Rata-rata

$$p = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Persentase rata-rata

$\sum X$: Jumlah nilai seluruh peserta didik N : Jumlah peserta didik keseluruhan

d. Persentase Tiap Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Hasil perhitungan nilai rata-rata tes yang diperoleh pada setiap siklusnya kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria berikut:

$$\% = \frac{\sum Skor \text{ tiap aspek}}{Skor maks indikator \times banyak siswa} \times 100\%$$

Tabel 1. Klasifikasi Nilai Kriteria Motivasi Siswa (Mawaddah & Anisah,2015)

Nilai Rata-rata Tes	Kriteria
85 < Px ≤ 100	Sangat tinggi
70 < Px ≤ 85	Tinggi
55 < Px ≤ 70	Sedang
40 < Px ≤ 55	Rendah
0 < Px ≤ 40	Sangat Rendah

Adapun indikator motivasi belajar menurut Ekawarna (2013:109) dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Indikator Motivasi belajar dan Aspek yang Diamati

No	Indikator Motivasi Belajar	Aspek yang Diamati
1	Mampu menunjukan ke aktivan dalam belajar	a. Partisipasi dalam diskusi kelas b. Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran c. Reaksi terhadap materi yang diajarkan
2	Bersungguh-sungguh mengerjakan tugas	d. Kualitas pekerjaan yang dihasilkan e. Konsistensi dan ketepatan waktu pengumpulan tugas
3	Ulet menghadapi segala cobaan dan kesulitan apapun	f. Ketekunan dalam mengatasi rintangan dan kesulitan belajar
4	Mendapatkan informasi dari guru	g. Interaksi dalam kelas saat guru memberikan penjelasan h. Kemampuan untuk bertanya dan meminta klarifikasi
5	Memiliki umpan balik	i. Respon terhadap kritik atau umpan balik j. Upaya untuk memperbaiki kualitas pekerjaan
6	Memiliki penguatan	k. menunjukkan sikap menghargai sesama, dapat bekerja sama, inklusif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari pengamatan observer selama penelitian berlangsung mulai dari pra siklus, siklus 1, hingga siklus 2 dapat dijabarkan dalam tabel hasil presentase motivasi belajar Pendidikan Pancasila berikut ini.

Tabel 3. Hasil Presentase Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila

No	Indikator Motivasi Belajar	Pra Siklus (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
1	Mampu menunjukan ke aktivan dalam belajar	58,13	73,51	76,98
2	Bersungguh-sungguh mengerjakan tugas	60,56	71,54	80,45
3	Ulet menghadapi segala cobaan dan kesulitan apapun	49,87	64,67	79,76
4	Mendapatkan informas dari guru	63,56	69,77	81,13
5	Memiliki umpan balik	59,98	72,34	85,23
6	Memiliki penguatan	67,42	70,54	84,98
	Rata-rata	59,92	70,39	81,42

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil evaluasi motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek selama siklus penelitian. Pada tahap Pra Siklus, tingkat keaktifan siswa dalam belajar mencatatkan rata-rata sebesar 58,13%, yang mengalami peningkatan signifikan pada Siklus 1 menjadi 73,51% dan terus meningkat pada Siklus 2 menjadi 76,98%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quiziz berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam mengerjakan latihan soal maupun mengumpulkan tugas tepat waktu.

Selain itu, aspek bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas juga mengalami peningkatan yang signifikan dari Pra Siklus sebesar 60,56% menjadi 80,45% pada Siklus 2. Hal ini mencerminkan komitmen siswa dalam menyelesaikan tugas dengan kualitas yang lebih baik, yang dapat diatribusikan kepada efektivitas aplikasi Quiziz dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan mendalam.

Ketekunan siswa dalam menghadapi cobaan dan kesulitan juga terbukti meningkat, dengan nilai rata-rata dari 49,87% pada Pra Siklus naik menjadi 79,76% pada Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi teknologi mampu meningkatkan daya tahan siswa terhadap tantangan akademik, serta membantu mereka mengatasi kesulitan belajar dengan lebih baik.

lanjut, kemampuan siswa untuk memperoleh informasi dari guru juga menunjukkan peningkatan yang konsisten dari 63,56% pada Pra Siklus, menjadi 81,13% pada Siklus 2. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quiziz tidak hanya meningkatkan akses siswa terhadap informasi yang disampaikan dalam pembelajaran, tetapi juga mengoptimalkan interaksi antara siswa dan guru dalam proses pengajaran.

Respons positif terhadap umpan balik juga terlihat dengan jelas, dengan nilai rata-rata meningkat dari 59,98% pada Pra Siklus menjadi 85,23% pada Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin terampil dalam merespons kritik dan saran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran mereka, yang menjadi indikasi keberhasilan strategi evaluasi dan pengembangan diri yang diterapkan dalam penelitian ini.

Penguatan positif terhadap prestasi siswa juga dapat diamati dari nilai rata-rata yang meningkat dari 67,42% pada Pra Siklus menjadi 84,98% pada Siklus 2. Hal ini menegaskan bahwa intervensi dengan menggunakan media belajar interaktif mampu memberikan dorongan yang signifikan terhadap motivasi siswa untuk mencapai prestasi akademis yang lebih baik. Hal diatas juga dapat dilihat melalui grafik perkembangan presentase motivasi belajar siswa dibawah ini.

Gambar 2. Presentase Perkembangan Motivasi Belajar Setiap Siklus



4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan implementasi media belajar interaktif berbasis aplikasi *Quiziz* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 9 Semarang, dapat disimpulkan bahwa intervensi ini secara nyata meningkatkan motivasi belajar siswa seiring dengan berjalannya waktu. Keaktifan siswa dalam belajar menunjukkan presentase yang meningkat dari 58,13 menjadi 73,51 pada siklus 1 kemudian kembali meningkat menjadi 76,98 pada siklus 2, hal ini menunjukkan upaya untuk meningkatkan partisipasi aktif di kelas. Sementara itu, siswa menunjukkan konsistensi yang baik dalam menyelesaikan tugas dengan presentase akhir di siklus 2 mencapai 80,45 yang menandakan kesungguhan mereka dalam menjalankan tugas-tugas akademik. Ketekunan siswa dalam menghadapi kesulitan juga tercatat tinggi dengan rata-rata 79,76, mencerminkan semangat mereka dalam mengatasi rintangan belajar.

Penggunaan media interaktif seperti *Quiziz* membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh informasi dari guru, terlihat dari peningkatan nilai dari 63,56 hingga 81,13. Respons siswa terhadap umpan balik juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 59,98 hingga 85,23, hal ini menunjukkan kemampuan mereka dalam merespons kritik dengan baik. Selain itu, penguatan positif terhadap prestasi siswa juga meningkat dari 67,42 hingga 84,98, menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran dalam membangun rasa percaya diri dan motivasi siswa. Hasil ini secara keseluruhan mendukung keberhasilan implementasi teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar dan kinerja akademis siswa di SMA Negeri 9 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2014). "Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Agung, S., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 238-245.
- Asna Tiana, A. D. S. K. Dan M. S. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 6.
- Ekawarna. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta selatan : Referensi (GP Press Group).
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Pembelajaran Online Berbasis *Quizizz*. *Mitra Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(5), 603-612.
- Kartika, F. (2020). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) Dalam Pembelajaran Akuntansi. *UMSU. Medan*.
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Petik*, 6(1), 18–26.
- Panggabean, C. P., & Sinambela, P. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Berbantuan Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Swasta RA Kartini Tebing Tinggi. *Journal on Education*, 5(4), 13899-13906.
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 937-944.

- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, 5 (1):80- 90.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryadiana, D. (2018). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kalipucang Ciamis. *Jurnal Pendidikan Islam WALISONGO*, 21(2), 221-234.
- Uno, Hamzah B. (2009). *Teori motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta : Bumi Aksara.