

PENINGKATAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR TEKS TANGGAPAN MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* UNTUK SMP KELAS VII

Argian Nurul Khoiriyah

Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal
Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia
argiannurul51@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penulis yang ingin meneliti peningkatan pembelajaran berbantuan media *Quizizz* untuk siswa kelas VII SMP. Subjek penelitian yaitu siswa SMP Negeri 11 Tegal kelas VII. Objek penelitian adalah hasil dan motivasi belajar media *Quizizz* materi Teks Tanggapan kelas VII. Metode pengumpulan data melalui observasi, teknik triangulasi (angket, dokumentasi, dan catat). Metode analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif-kualitatif dengan teknik paradigma sederhana dan persentase. Prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Ketuntasan siswa dalam hasil belajar Siklus I sebanyak 25 siswa dan Siklus II sebanyak 27 siswa. Nilai rata-rata siswa kelas VII pada *Pra Tindakan* sebesar 66 meningkat dalam Siklus I sebesar 71 dan Siklus II sebesar 84, terdapat peningkatan sebesar 13; (2) Hasil peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *Quizizz* dengan nilai rata-rata pada *Pra Tindakan* sebesar 20,3% meningkat Siklus I sebesar 63,6% dan Siklus II sebesar 98%, terdapat peningkatan sebesar 34,4%.

Kata kunci: PTK, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Teks Tanggapan, *Quizizz*

Abstract

The study was conducted based on researcher want to examine the increase in Quizizz media-assisted learning for class VII students of junior high school. The research subjects were class VII students of SMP Negeri 11 Tegal. The object of research is the results and motivation of learning Quizizz media material for class VII Response Text. Methods of data collection through observation, with triangulation techniques (questions, documentation, and notes). Methods of data analysis using descriptive quantitative-qualitative with simple paradigm techniques and percentages. The research procedures are planning, implementing, observing, and reflecting.

The results of this research were: (1) Student completeness in the learning outcomes of Cycle I was 25 students and Cycle II was 27 students. The average score of class VII students in Pre-Action was 66, increasing in Cycle I by 71 and Cycle II by 84, there was an increase of 13; (2) The results of increasing student motivation through Quizizz media with an average score in Pre-Action of 20.3% increased in Cycle I by 63.6% and Cycle II by 98%, there was an increase of 34.4%.

Keywords: PTK, Learning Outcomes, Learning Motivation, Response Text, *Quizizz*

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru, terjadi pula perubahan tingkah laku atau pola pikir karena hal baru yang ia peroleh. Sejalan dengan pengertian tersebut, Octavia (Octavia, 2020) menjelaskan belajar adalah salah satu faktor penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku seseorang. Belajar juga sebagai suatu aktivitas yang dilakukan secara psikologis atau fisiologis.

Menurut UU No, 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 berisi pembelajaran merupakan suatu interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar dalam lingkungan belajar. Sudjana (dalam Mahmud & Idham, 2017:8) juga memaparkan pengertian pembelajaran pada dasarnya merupakan proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan sekitar siswa sehingga diharapkan dapat mengembangkan dan memotivasi siswa melakukan kegiatan belajar.

Proses pembelajaran akan menghasilkan suatu hasil yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai seseorang dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan baru, perubahan tingkah laku, maupun angka tertulis untuk mencapai tujuan. Proses pembelajaran membutuhkan suatu dorongan yang disebut sebagai motivasi. Motivasi belajar merupakan salah satu bentuk energi yang mendukung seseorang untuk memiliki keinginan dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar juga dapat menjadi kekuatan agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan terasa menyenangkan. Untuk menambah motivasi belajar maka proses pembelajaran dapat menggunakan suatu sumber atau media belajar agar pelaksanaan lebih interaktif.

Pendidikan abad-21 mendorong Indonesia untuk memusatkan perhatian pendidikan kepada generasi bangsa. Salah satunya dengan pemanfaatan IPTEK yang semakin berkembang sepanjang hari. Generasi Z dan Alpha sudah *melek* akan teknologi sedari dini sebagai makanan sehari-hari. Teknologi menjadi salah satu budaya yang tak lepas dalam beraktivitas masyarakat di zaman sekarang. Hal yang menjadi permasalahan pada pendidikan di zaman sekarang yaitu guru belum terbiasa mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pembelajaran yang dilaksanakn masih bersifat konvensional. Inilah yang menjadi penyebab rendahnya rasa ingin tahu siswa dan proses belajar dianggap membosankan. Pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa lebih pasif dan kurangnya interaksi di kelas. Pemanfaatan media belajar dapat menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran.

Quizizz adalah sebuah *game* pembelajaran yang menyajikan kuis. Guru dapat mengakses *Quizizz* dengan gratis. Media *Quizizz* dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan penciptaan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini disebabkan siswa belajar sembari bermain. Dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media belajar siswa diharap lebih antusias mengikuti pembelajaran karena visualisasi tampilan kuis yang menarik dan ada *background* saat pelaksanaan kuis.

Manfaat lain penggunaan *Quizizz* yaitu karena bentuk *game* yang menyajikan kuis dengan masing-masing soal diberi waktu maka siswa dapat berperan aktif dengan berpikir kritis untuk menjawab soal dengan benar. Media *Quizizz* akan menampilkan

langsung hasil dari jawaban siswa setiap selesai pengerjaan satu soal, sehingga guru dapat melihat siswa dengan jawaban benar atau salah. Selain itu, *Quizizz* akan menampilkan peringkat dengan siswa yang memperoleh skor tertinggi hingga terendah. Skor tinggi dalam *Quizizz* didapatkan dengan siswa menjawab dengan benar dan cepat. Oleh karena itu daya kritis dan pemahaman siswa sangat mempengaruhi dalam perolehan skor.

Melalui *Quizizz* seseorang dapat membuat kuis baru atau mencoba kuis yang telah tersedia yang dibuat oleh penggunanya. Penerapan *Quizizz* sangat praktis. Kuis interaktif yang dirancang terdapat dua sampai empat pilihan jawaban dan dipilih jawaban benar. Guru dapat mencantumkan foto/gambar dalam latar belakang pertanyaan untuk menambah minat siswa untuk belajar. *Quizizz* dianggap mampu menggantikan kuis/penilaian/ulangan yang hanya melibatkan kertas dan pulpen, yang dilihat sebagai suatu hal yang membosankan (Palupi, 2021:5).

Rendahnya motivasi belajar menjadi faktor utama dalam menimbulkan dampak buruk untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan daya serap siswa dalam penguasaan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk memperlancar proses belajar, maka dibutuhkan peran dari berbagai pihak untuk menumbuhkan motivasi siswa. Lingkungan belajar yang mendukung dengan nyaman dan menyenangkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatnya motivasi siswa, hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Khoirunisa, 2019:67).

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini ingin menerapkan media *Quizizz* dalam pembelajaran. Peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Tanggapan kelas VII. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 11 Tegal. Tujuan penelitian yaitu ingin melihat keefektifan penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti ingin melihat peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa SMP Negeri 11 Tegal dengan pembelajaran menggunakan media *Quizizz*. Untuk melihat adanya peningkatan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dalam II siklus. Hal ini bertujuan agar peneliti melihat perbandingan dari hasil dan motivasi belajar siswa VII pada materi Teks Tanggapan dari *Pra Tindakan*, Siklus I, dan Siklus II.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar Teks Tanggapan Melalui Media *Quizizz* untuk SMP Kelas VII".

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif-kualitatif. Peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian yang dihitung secara paradigma sederhana (kuantitatif sederhana) yang juga di jelaskan secara mendalam tentang fakta-fakta yang ditemukan peneliti selama penelitian tindakan penerapan media pembelajaran *Quizizz* dalam materi Teks Tanggapan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIC SMP Negeri 11 Tegal. Objek penelitian adalah hasil dan motivasi belajar media *Quizizz* materi Teks Tanggapan kelas VII.

Rumusan dalam penelitian ini yaitu: (1) Peningkatan hasil belajar media *Quizizz* materi Teks Tanggapan untuk siswa Kelas VIIC SMP Negeri 11 Tegal dan (2) Peningkatan motivasi belajar media *Quizizz* materi Teks Tanggapan untuk siswa Kelas VIIC SMP Negeri 11 Tegal. Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMP Negeri 11 Tegal yang berlokasi di Jalan Mejabung No. 18, Panggung, Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52122. Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu empat bulan yaitu mulai bulan Maret-Juni 2023 selama PPL II PPG Prajabatan Universitas Pancasakti Tegal.

Metode pengumpulan data melalui observasi melalui teknik triangulasi (angket, dokumentasi, dan catat). Nazir (2014:154) mengemukakan pengumpulan data menggunakan observasi langsung dengan peneliti melakukan pengamatan secara langsung dalam pengambilan data yaitu dengan mencatat hal-hal, perilaku, pertumbuhan, dan lain-lain selama pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian yaitu *human instrument*. Metode analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif-kualitatif dengan teknik paradigma sederhana dan presentase. Prosedur dalam penelitian yaitu dalam empat prosedur penelitian, yaitu: 1) menyusun rancangan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dalam Asesmen Sumatif yaitu Ulangan Harian materi Teks Tanggapan di kelas VIIC dengan menerapkan kurikulum merdeka dan pembelajaran paradigma baru. Asesmen Sumatif dilaksanakan dalam dua siklus penelitian untuk melihat keefektifan dan peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa kelas VIIC.

Peningkatan Hasil Belajar Teks Tanggapan Melalui Media *Quizizz* Kelas VIIC

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan metode konvensional (ceramah) dianggap sebagai suatu hal yang membosankan. Hal ini disebabkan siswa tidak berperan aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih pasif karena dalam prosesnya gurulah yang menjadi fokus (*teacher center learning*). Siswa tidak maksimal dalam proses penyerapan materi yang diajarkan. Kurangnya interaksi di kelas juga mengakibatkan siswa mudah jenuh mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti akan menerapkan media *Quizizz* sebagai solusi permasalahan pembelajaran.

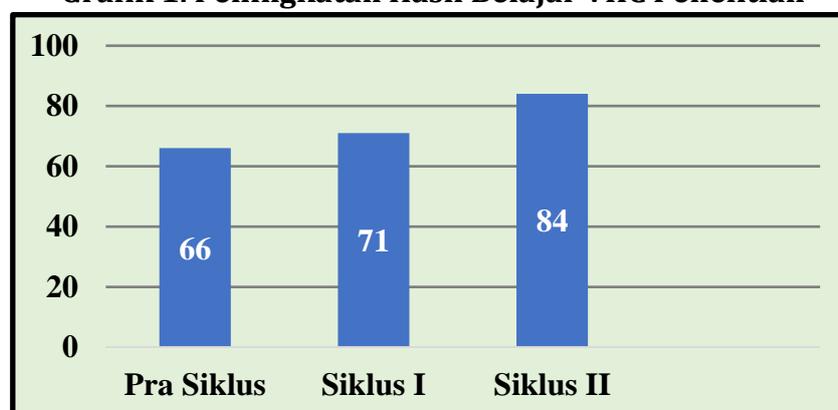
Tabel 1. Hasil Belajar VIIC Materi Teks Tanggapan

K	T	BT	Presentase (%)		RT
PT	19	13	59,4%	40,6%	66
S1	25	7	78,1%	21,9%	71
S2	27	5	84,4%	15,6%	84

Ket:
 K : Kriteria
 T : Tuntas
 BT: Belum Tuntas
 PT : *Pra Tindakan*
 S1 : Siklus I
 S2 : Siklus II
 RT : Rata-Rata

Berikut peneliti sajikan peningkatan hasil belajar dengan bentuk grafiks kepada siswa VIIC sebelum melaksnakan tindakan (*Pra Siklus*) dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan media *Quizizz* dalam Siklus I dan Siklus II materi Teks Tanggapan:

Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar VIIC Penelitian



Berdasarkan grafik (4) memperlihatkan peningkatan adanya hasil belajar siswa Kelas VIIC sebelum melaksanakan tindakan penelitian (*Pra Siklus*) dan setelah penelitian menggunakan media *Quizizz*. Dari grafik di atas, kondisi awal pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIIC memiliki nilai rata-rata sebesar 66 dengan predikat Kurang (D). Nilai rata-rata tersebut belum mencapai nilai KKM yang diharapkan yaitu 70. Hal ini dilihat berdasarkan kondisi awal nilai siswa kelas VIIC berdasarkan ketuntasan nilai KKM (70) yang menunjukkan sebanyak 19 siswa sudah Tuntas (T) dan 13 siswa Tidak Tuntas (TS) dengan presentase (T) 59,4% dan (TT) 40,6%.

Rendahnya nilai rata-rata siswa kelas VIIC dan masih ada siswa yang belum tuntas disebabkan guru masih menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran (*teacher center learning*). Penerapan media *Quizizz* dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Media *Quizizz* adalah media yang dapat digunakan sebagai kuis untuk siswa. Guru juga dapat menggunakan media *Quizizz* sebagai media pelaksanaan asesmen, baik asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif.

Dalam hal ini, peneliti melaksanakan penelitian penerapan *Quizizz* sebagai media dalam pelaksanaan Asesmen Sumatif materi Teks Tanggapan untuk siswa kelas VIIC SMP Negeri 11 Tegal. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas VIIC menggunakan media *Quizizz* terjadi peningkatan nilai. Berdasarkan hasil dari Asesmen Sumatif materi Teks Tanggapan Bahasa Indonesia kelas VIIC menggunakan media *Quizizz* Siklus I diperoleh hasil nilai akhir dengan rata-rata sebesar 71 dengan predikat Cukup (C). Nilai tersebut sudah mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hasil nilai rata-rata tersebut juga sudah menunjukkan kenaikan. Terlebih ketuntasan siswa VIIC saat *Pra Siklus* sebanyak 19, lalu saat pelaksanaan siklus I sebanyak 25 siswa tuntas.

Siswa yang tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran Siklus I sebesar 25 siswa dan yang belum tuntas sebesar 7 siswa, dengan presentase (T) 78,1% siswa menguasai materi Teks Tanggapan dengan baik dan (TT) 21,9% siswa yang masih perlu bimbingan. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa VIIC saat *Pra Tindakan* (59,4%) dengan

pelaksanaan Siklus I (78,1%) sebesar 18,7%. Pelaksanaan Asesmen Sumatif Siklus I menggunakan media *Quizizz* menunjukkan hasil belajar siswa yaitu 1 siswa mendapat predikat Amat Baik (A), 12 siswa mendapat predikat Baik (B), 12 siswa mendapat predikat Cukup (C), dan 7 siswa mendapat predikat Kurang (D). Tujuh Siswa yang masih membutuhkan pengayaan terhadap materi Teks Tanggapan. Hasil belajar dari pelaksanaan pembelajaran tersebut belum maksimal sehingga dilaksanakan pembelajaran Siklus II untuk perbaikan kendala dalam proses sebelumnya.

Hasil dari pelaksanaan Asesmen Sumatif Teks Tanggapan pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 84 dengan predikat Baik (B). Nilai tersebut sudah di atas nilai KKM (70). Hasil tersebut sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari pelaksanaan Siklus I (71) sebesar 13. Berdasarkan ketuntasan siswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa yang sudah tuntas dalam pelaksanaan Asesmen Sumatif sebanyak 27 siswa dan yang belum tuntas sebesar 5 siswa, dengan presentase 84,4% siswa sudah menguasai materi dengan baik dan 15,6% siswa yang perlu bimbingan. Presentase peningkatan ketuntasan siswa VIIC dari pelaksanaan Siklus II dengan hasil belajar *Pra Tindakan* (59,4%) dan pelaksanaan Siklus I (78,1%) yaitu sebesar 25% dan 6,3%.

Pelaksanaan Asesmen Sumatif Siklus II memperlihatkan 17 siswa berhasil mendapatkan predikat A (Amat Baik) dengan 7 siswa mendapat nilai sempurna yaitu 100. Hal ini memperlihatkan setengah lebih siswa VIIC telah tuntas menguasai materi Teks Tanggapan yang diperoleh. Dan hasil lainnya menunjukkan 4 siswa mendapat predikat Baik (B), 6 siswa mendapat predikat Cukup (C), dan 5 siswa dengan predikat Kurang (D). Dapat dilihat bahwa 27 siswa telah menguasai materi Teks Tanggapan dengan baik.

Penerapan media *Quizizz* melatih ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Dalam ranah kognitif siswa kelas VIIC akan diukur tingkat penguasaan materi Teks Tanggapan melalui soal-soal yang diberikan. Siswa mampu menerapkan hasil belajarnya untuk menganalisis jawaban-jawaban yang disediakan dalam Asesmen Sumatif.

Dalam ranah afektif siswa akan menggunakan perasaan dan emosinya untuk menentukan jawaban dalam soal Asesmen Sumatif media *Quizizz* dalam kurun waktu 20-30 detik untuk masing-masing soal. Siswa juga harus siap dengan hasil jawaban yang ia pilih, benar atau salah. Karena melalui *Quizizz* jawaban akan langsung terpampang benar-tidaknya. Guru juga akan tahu siapa siswa dengan jawaban benar dan salah. *Games Quizizz* juga akan menampilkan peringkat siswa yang berhasil menjawab dengan benar dan cepat. Peringkat paling atas akan muncul siswa dengan skor tertinggi dilanjutkan semakin kecil skornya. Dalam ranah psikomotorik, siswa harus berperilaku dengan sopan dan santun melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini psikomotorik siswa juga akan berfungsi untuk menggerakkan badan mengangkat kode jawaban "Mode Kertas", dapat dilihat pada gambar berikut.



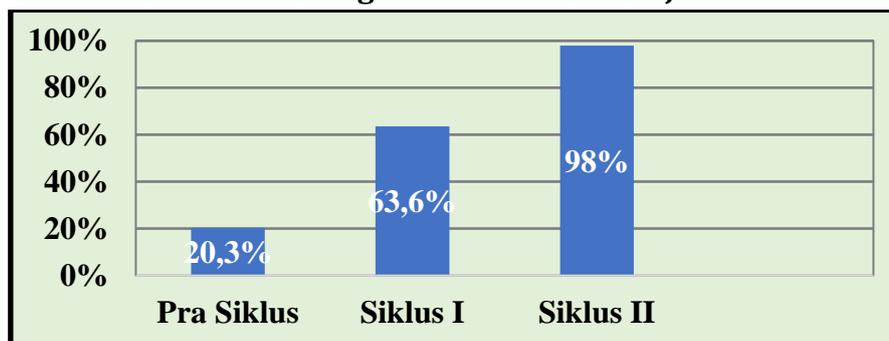
Berdasarkan paparan di atas dapat diperoleh kesimpulan yaitu media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar materi Teks Tanggapan pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 11 Tegal. Dengan presentase peningkatan nilai rata-rata siswa VIIC dari pelaksanaan *Pra Tindakan*, pelaksanaan Siklus I, dan pelaksanaan Siklus II yaitu (PT) sebesar 66, (S1) sebesar 71, dan (S2) sebesar 84.

Peningkatan Motivasi Belajar Teks Tanggapan Melalui Media *Quizizz* Kelas VIIC

Peneliti juga meneliti antusias siswa dalam pelaksanaan Asesmen Sumatif materi Teks Tanggapan kelas VIIC menggunakan media *Quizizz*. Selain sebagai media untuk melaksanakan penilaian, *Quizizz* juga dapat digunakan dalam kegiatan meningkatkan motivasi belajar atau sebagai *ice breaking*. Hasil motivasi belajar diperoleh dengan angket tertutup dalam bentuk *googleform*.

Berikut peneliti sajikan hasil peningkatan motivasi belajar siswa VIIC sebelum melaksanakan tindakan (*Pra Siklus*) dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan media *Quizizz* dalam Siklus I dan Siklus II, dengan bentuk grafik sebagai berikut:

Grafik 2. Peningkatan Motivasi Belajar VIIC



Berdasarkan grafik (5) memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa Kelas VIIC sebelum melaksanakan tindakan penelitian (*Pra Tindakan*) dan setelah penelitian menggunakan media *Quizizz*. Dari grafik di atas, kondisi awal motivasi belajar siswa kelas VIIC dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 20,3%. Rendahnya motivasi belajar siswa VIIC disebabkan pelaksanaan pembelajaran yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal. Siswa masih merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan hasil observasi 27 siswa merasa (KD) dengan presentase 84,4%. Hal ini menunjukkan hampir semua siswa belum menguasai materi yang dengan baik.

Permasalahan yang dialami pada pendidikan era sekarang adalah guru yang belum terbiasa mengembangkan pengajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional. Dari hasil observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih berorientasi dengan nilai tanpa memperhatikan keterampilan lain seperti pengembangan pendidikan abad-21, inilah yang menjadi penyebab rendahnya rasa ingin tahu siswa dan proses belajar dianggap hal yang membosankan.

Pembelajaran yang belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran dibuktikan melalui hasil observasi siswa yang menunjukkan guru belum menggunakan media IPTEK sebanyak 30 siswa menjawab (KD) dan 2 siswa (TP) dengan presentase (KD) 93,8% dan (TP) 6,2%. Hasil pengamatan peneliti kepada subjek, guru pernah memanfaatkan media berbasis teknologi yaitu dalam akses KBBI daring yang ada di *gadget*. Siswa belum dikenalkan dengan metode atau media pembelajaran lain yang lebih interaktif. Berdasarkan hasil pengamatan *Pra Tindakan* terhadap motivasi belajar siswa VIIC, peneliti menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum memotivasi siswa dalam belajar. Hasil observasi menunjukkan menunjukkan hanya 1 siswa menjawab (SL), 25 siswa menjawab (KD), dan 6 siswa menjawab (TP) dengan presentase 3,1%, 78,1%, dan 18,8%.

Media *Quizizz* merupakan salah satu perwujudan pengembangan pendidikan abad-21 dalam pembelajaran. *Quizizz* adalah *game* interaktif yang dapat diakses dengan gratis oleh guru untuk dapat membuat kuis untuk siswa. Dengan penggunaan media interaktif siswa dapat berperan aktif serta meningkatkan minat siswa untuk belajar, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan media *Quizizz* pada Siklus I menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebanyak 122 siswa menjawab jawaban setuju (SL) dengan presentase sebesar 63,6. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari *Pra Tindakan* (20,3%) dengan pelaksanaan Siklus I. Dari adanya penggunaan media *Quizizz* menandakan siswa ingin merasakan suasana baru dalam belajar. Siswa membutuhkan media yang dapat meningkatkan motivasinya untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pada pelaksanaan Siklus II melalui media *Quizizz*, siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi motivasi belajar yaitu dengan rata-rata 98%. Hasil tersebut menunjukkan kenaikan signifikan yang menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dengan minat siswa dalam proses belajar.

Dengan membandingkan hasil motivasi belajar pada *Pra Tindakan* (20,3%), pelaksanaan Siklus I (63,6%), dan pelaksanaan Siklus II (98%) menunjukkan media *Quizizz* berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi berdasarkan tingkat pemahaman siswa dalam materi, sebanyak 31 siswa menjawab (SL) dan 1 siswa menjawab (KD) dengan presentase (SL) 96,9% dan (KD) 3,1%. *Quizizz* dapat menjadi media yang meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran yang interaktif dengan *game Quizizz* dapat menjadi salah satu media dalam pemenuhan kebutuhan belajar dengan proses pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar sembari bermain. Dalam pembelajaran siswa juga dapat berperan aktif dengan berpikir kritis untuk memperoleh skor tinggi dan peringkat teratas dalam *game*. Dalam hal ini menunjukkan bahwa penelitian dengan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Ketuntasan siswa dalam hasil belajar Siklus I sebanyak 25 siswa dan Siklus II sebanyak 27 siswa. Nilai rata-rata siswa kelas VII pada *Pra Tindakan* sebesar 66 meningkat dalam Siklus I menjadi 71 dan Siklus II sebesar 84, terdapat peningkatan sebesar 13; (2) Hasil peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *Quizizz* dengan nilai rata-rata pada *Pra Tindakan* sebesar 20,3% meningkat dalam Siklus I menjadi 63,6% dan dalam Siklus II menjadi 98%, terdapat peningkatan sebesar 34,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Khoirunisa, A. (2019). *Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggambar Siswa Kelas V SD Se-Dabin III Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Penerbit DEEPUBLISH.
- Palupi, R. (2021). *Kelas Daring Dengan Quizizz*. Jakarta: Indocamp.

PROFIL SINGKAT

Argian Nurul Khoiriyah, lahir di Pemalang, 6 Oktober 1998. Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dari Universitas Ahmad Dahlan pada tahun 2021. Saat ini sedang menempuh pendidikan Program Profesi Guru (PPG) Prajabatan Gelombang I di Universitas Pancasakti Tegal. Penulis memiliki pengalaman mengajar sebagai guru Bahasa Indonesia (2022) di SMP Negeri 1 Ampelgading, Pemalang. Beberapa karya yang pernah diterbitkan penulis yaitu artikel berjudul “Tindak Tutur Direktif dalam Novel Pasar Karya Kuntowijoyo” (2021) dan “Perencanaan Pembelajaran dan Asesmen Efektif Berpusat Pada Peserta Didik Kelas VII SMP” (2023). Penulis dapat dihubungi melalui email: argiannurul51@gmail.com dan linkedIn: argiannurulkhoiriyah.