
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X.9 SMA Negeri 21 Makassar

Oni Sulastrri

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Sejarah Universitas Negeri Makassar

email: onysulastry18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X.9 SMA Negeri 21 Makassar melalui penerapan game berbasis digital, Quizizz. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya motivasi belajar siswa akibat kejenuhan dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini mengintegrasikan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran sejarah. Quizizz memungkinkan siswa untuk berkompetisi secara interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus melalui empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas X.9, dan instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar, serta hasil evaluasi kuis menggunakan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Pada siklus pertama, 70% siswa menunjukkan antusiasme dan terjadi peningkatan motivasi sebesar 15%. Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dengan memberikan waktu lebih banyak untuk persiapan, 85% siswa terlibat aktif, dan motivasi belajar meningkat sebesar 25%. Selain itu, nilai rata-rata hasil evaluasi siswa juga meningkat sebesar 20% dibandingkan siklus pertama. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sejarah dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki keterlibatan mereka, dan berdampak positif pada hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan game berbasis digital seperti Quizizz dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Quizizz, pembelajaran berbasis game, Penelitian Tindakan Kelas, sejarah.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan mengembangkan kemampuan berpikir individu. Melalui pendidikan, pengetahuan diperluas, keterampilan diasah, dan karakter positif dibentuk. Di Indonesia, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang terencana dan sadar untuk memberdayakan peserta didik dalam mengembangkan berbagai aspek, termasuk

spiritualitas, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, serta negara.

Pendidikan merupakan hal mendasar bagi manusia, terlebih di era modern ini. Tingkat pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas hidup seseorang. Pendidikan yang hanya sebatas tingkat dasar akan berdampak terbatas, sementara pendidikan tinggi memberikan pengaruh yang berbeda, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam cara pandang seseorang terhadap berbagai aspek kehidupan.

Menurut Sagala (2009: 61), pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Ia menegaskan bahwa pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa dengan menerapkan asas pendidikan dan teori belajar yang menjadi faktor utama keberhasilan pendidikan. Sagala juga menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang secara sengaja mengelola lingkungan individu untuk memungkinkan keterlibatan mereka dalam perilaku tertentu di kondisi tertentu atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, sehingga pembelajaran merupakan bagian khusus dari pendidikan. Sementara itu, Mulyasa (2004: 100) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang bertujuan menciptakan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Mata pelajaran sejarah menjadi salah satu aspek penting yang harus diajarkan kepada siswa, baik di tingkat pendidikan dasar maupun menengah. Sejarah bukan hanya pewarisan cerita masa lalu secara turun-temurun dari guru kepada siswa, tetapi juga mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan sikap nasionalisme, dan memupuk kesadaran siswa dalam meneladani tokoh sejarah, menghargai waktu, serta memahami peristiwa masa lalu yang berpengaruh terhadap masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pelajaran sejarah memiliki peran yang signifikan, terutama dalam membentuk sikap dan karakter siswa. Namun, masih terdapat pandangan bahwa sejarah adalah pelajaran yang kurang menarik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran sejarah di banyak sekolah masih cenderung berfokus pada fakta dan hafalan, seperti nama tokoh, tahun, serta tempat kejadian.

Motivasi belajar merupakan aspek fundamental yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan, baik yang berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik), untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Santrock (2008) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik biasanya didorong oleh rasa ingin tahu atau kepuasan pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik lebih dipengaruhi oleh penghargaan eksternal, seperti nilai, pujian, atau pengakuan. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar yang tinggi sangat diperlukan untuk membantu siswa tetap fokus, bersemangat, dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik. Berdasarkan observasi di SMA Negeri 21 Makassar, khususnya di kelas X.9, ditemukan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah menjadi tantangan yang perlu diatasi. Siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif saat diskusi, dan menunjukkan kejenuhan terhadap metode pengajaran konvensional. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah cenderung stagnan atau bahkan menurun.

Dalam era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu teknologi yang menarik untuk digunakan adalah aplikasi pembelajaran berbasis game, seperti Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis dengan elemen permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Menurut Prensky (2001), pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena elemen permainan yang kompetitif dan menyenangkan mampu menarik perhatian siswa secara emosional dan intelektual. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan Mohammad (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, berkat fitur umpan balik langsung dan kompetisi yang ditawarkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X.9 SMA Negeri 21 Makassar. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian adalah untuk mengidentifikasi perubahan motivasi belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, serta menganalisis dampaknya terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi berbasis game sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri seseorang yang mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Santrock (2008), motivasi intrinsik dan ekstrinsik memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Motivasi yang kuat dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lebih giat dan mencapai hasil yang optimal.

Motivasi adalah penyediaan kondisi-kondisi tertentu melalui serangkaian usaha yang akan menimbulkan seseorang bertindak dikarenakan suka atau tidak suka. Dilihat dari faktor yang mempengaruhi, motivasi dapat dirangsang secara eksternal namun ia tumbuh dari dalam diri seseorang (Pangestu et al., 2022) Sedangkan menurut (Emda, 2018) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, dan motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar. Menurut (Emda, 2018), Motivasi belajar dibedakan menjadi dua yakni intrinsik (dari dalam) dan ekstrinsik (dari luar), keduanya saling berkaitan dalam pembelajaran. Menurut (ARIANTI, 2019) Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut: (a). Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa. Dalam hal ini pujian, hadiah, dorongan atau pemicu semangat dapat digunakan untuk mengobarkan semangat belajar. (b). Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas yang bermacam-macam sehingga dengan bermacamnya motivasi tersebut diharapkan guru dapat menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar. (c). Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat. Berdasarkan tiga sumber di atas, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai serangkaian usaha yang dilakukan untuk menciptakan kondisi tertentu yang mendorong seseorang untuk belajar, baik secara intrinsik (dari dalam diri sendiri) maupun ekstrinsik (dari faktor lingkungan luar). Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh pujian, hadiah, dorongan, atau faktor lainnya yang diarahkan untuk meningkatkan semangat belajar seseorang. Pengetahuan tentang motivasi belajar sangat penting bagi guru untuk memahami dan mengelola motivasi belajar siswa dengan strategi yang sesuai, serta memilih peran sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kesimpulan dari tiga sumber di atas adalah motivasi belajar adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan seseorang untuk belajar dan faktor lingkungan serta faktor internal dari individu berperan dalam mengembangkan motivasi belajar tersebut.

a. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Laka et al., 2020) Terdapat dua faktor yang membuat seseorang dapat termotivasi untuk belajar, yaitu: 1). Motivasi belajar berasal dari faktor intrinsik. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan

bekal untuk menjalani kehidupan dan 2). Motivasi belajar dari faktor ekstrinsik, yaitu dapat berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang dapat mempengaruhi psikologis orang yang bersangkutan. Faktor - faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah: 1). Minat terhadap bidang ilmu yang dipelajarinya; dan 2). Orientasinya dalam mengikuti pendidikan tinggi. Sementara untuk factor - faktor ekstrinsiknya ialah: 1). Kualitas guru yang mengajar; 2). Bobot materi pelajaran yang diajarkan; 3). Metode pembelajaran yang digunakan; 4). Kondisi dan suasana ruang kelas; dan 5). Fasilitas sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh siswa.

b. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi seseorang merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi intrinsik sangat berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran terkhusus pembelajaran online (Baber, 2020), Dalam penelitiannya Indikator motivasi belajar meliputi : 1). Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4). Adanya penghargaan dalam belajar; 5). Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6). Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Menurut (Sardiman, 2018) indikator motivasi belajar meliputi:

- 1). Tekun menghadapi tugas; 2). Ulet menghadapi kesulitan; 3). Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; 4). Lebih senang bekerja mandiri; 5). Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; 6). Dapat mempertahankan pendapatnya; 7). Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu; 8). Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

c. Upaya Untuk Memotivasi Siswa Belajar

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan (Sadirman, 2005) yaitu: a). Memberi angka Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. b). Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. c). Kompetisi Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik. d). Memberi Ulangan Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

2. Pembelajaran Berbasis Game

Pembelajaran berbasis game adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan dalam proses pendidikan. Prensky (2001) menyatakan bahwa game dalam pendidikan membantu meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang kompetitif dan menyenangkan. Game juga memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa mengetahui perkembangan mereka secara real-time.

Salah satu keunggulan utama pembelajaran berbasis game adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Umpan balik ini memungkinkan siswa untuk mengetahui perkembangan mereka secara real-time, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan kemampuan mereka seiring waktu. Selain itu, elemen kompetisi dalam game dapat mendorong motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas atau mencapai target tertentu. Dalam konteks ini, game bukan hanya alat hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Dalam praktiknya, pembelajaran berbasis game dapat diterapkan melalui berbagai media, seperti aplikasi digital, papan permainan, atau aktivitas berbasis simulasi. Guru dapat merancang permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Sebagai contoh, penggunaan platform seperti Quizizz atau Kahoot! memungkinkan siswa untuk bersaing dalam menjawab pertanyaan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, game berbasis pendidikan juga dapat dirancang untuk mengasah

keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim, yang merupakan keterampilan penting dalam era modern.

Meskipun menawarkan banyak manfaat, pembelajaran berbasis game juga menghadapi tantangan, seperti kebutuhan akan perangkat teknologi yang memadai dan kompetensi guru dalam merancang game yang efektif. Selain itu, terlalu fokus pada aspek permainan dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran. Namun, dengan pengembangan teknologi yang semakin maju dan pelatihan guru yang terus ditingkatkan, pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar untuk menjadi strategi pendidikan masa depan. Dengan pemanfaatan yang tepat, strategi ini dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih inklusif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

3. Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang menyediakan kuis interaktif untuk siswa. Platform ini memungkinkan siswa berkompetisi secara individu atau berkelompok dalam menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ismail & Mohammad (2020), Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena sifatnya yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas sering kali terasa monoton jika evaluasi hanya dilakukan melalui teks yang dibacakan oleh guru. Dengan menggunakan media seperti Quizizz, guru dapat menghadirkan evaluasi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa (Citra & Rosy, 2020). Quizizz, sebagai aplikasi berbasis permainan, memiliki sifat yang fleksibel dan naratif. Selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi, Quizizz juga efektif sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Aplikasi ini dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan metode kuis online, pengguna dapat menjawab pertanyaan secara mandiri sambil bersaing dengan pengguna lain yang mengikuti kuis yang sama. Selain itu, Quizizz menyediakan fitur evaluasi, seperti data dan statistik kinerja siswa, yang memberikan gambaran tentang pemahaman dan motivasi belajar mereka, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan.

4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam mencapai tujuan belajar sejarah, yaitu membekali peserta didik dengan wawasan yang relevan untuk memahami dan menyadari manfaat sejarah dalam kehidupan mereka, baik sebagai individu maupun bagian dari suatu bangsa. Dengan demikian, pembelajaran sejarah perlu dirancang sesuai dengan tujuan pembelajarannya, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terintegrasi. Hasil akhir yang diharapkan adalah peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan sejarah, tetapi juga mampu menghayati dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam perilaku sehari-hari (Isjoni, 2007).

Agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan, guru dapat melibatkan siswa dengan memanfaatkan peristiwa-peristiwa sejarah di lingkungan sekitar mereka. Lingkungan ini menawarkan beragam peristiwa yang dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang masa lalu. Siswa cenderung lebih antusias jika pelajaran sejarah dikaitkan dengan situasi nyata di sekitar mereka, sehingga mereka dapat membayangkan peristiwa masa lalu yang sedang dipelajari.

Sebagai mata pelajaran yang telah ada sejak lama, sejarah memiliki peran penting dalam pendidikan. Sejarah telah diajarkan sejak masa penjajahan hingga era modern, dan menjadi landasan utama pendidikan IPS. Pembelajaran sejarah membantu siswa mengenal identitas diri, menumbuhkan empati, toleransi, serta rasa memiliki dan solidaritas yang berkontribusi pada pembentukan identitas nasional (Hasan, 2003).

Selain itu, pembelajaran sejarah memberikan manfaat besar, seperti memperoleh pelajaran berharga dari peristiwa masa lalu agar kesalahan serupa tidak terulang. Hal ini mendorong siswa untuk bertindak lebih bijaksana, terutama dalam pengambilan keputusan. Dengan demikian,

generasi muda perlu menyukai sejarah, karena seperti yang dijelaskan oleh Cleaf (Isjoni, 2007), pembelajaran sejarah membantu anak-anak memahami dan menghargai warisan budaya dan tradisi mereka, serta membandingkan kemajuan bangsanya dengan bangsa lain.

Tujuan utama pembelajaran sejarah di sekolah adalah membentuk kepribadian dan sikap mental siswa, menanamkan kesadaran akan kesinambungan kehidupan manusia, mengembangkan sifat jujur dan bijaksana, serta menanamkan cinta terhadap bangsa dan sesama. Pembelajaran sejarah juga berfungsi untuk menyelesaikan permasalahan masa kini dengan belajar dari masa lalu. Menurut Abdullah (1996), pembelajaran sejarah sebaiknya dilakukan melalui tiga tahap: pertama, menumbuhkan kesadaran sosial dan rasa keakraban (*sense of intimacy*); kedua, memperkenalkan siswa pada makna dimensi waktu dalam kehidupan (*sense of actuality*); dan ketiga, menanamkan rasa sejarah (*sense of history*). Materi yang diajarkan tidak hanya fokus pada sejarah politik, tetapi juga sosial, sehingga dapat menginspirasi kreativitas lokal yang berguna dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Oleh karena itu, guru sejarah perlu berinovasi dan kreatif dalam menyajikan materi agar pembelajaran sejarah menjadi bermakna. Melalui pendekatan kontekstual, materi dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata di sekitar siswa, sehingga lebih relevan dan membantu siswa menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, paradigma pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

C. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan *game-based learning* menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran sejarah. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X.9 SMA Negeri 21 Makassar, yang berjumlah 36 orang. Siswa ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran sejarah. Berikut adalah prosedur yang dilakukan.

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (Planning)

- 1) Identifikasi Masalah: Peneliti dan guru sejarah mengidentifikasi rendahnya motivasi belajar siswa melalui diskusi dan observasi kelas.
- 2) Penyusunan modul ajar : Menyusun Modul Ajar berbasis *Quizizz* yang mencakup materi "Manusia, Ruang, dan Waktu". Menentukan tujuan pembelajaran, metode, dan strategi yang digunakan.
- 3) Persiapan Media Pembelajaran: Guru membuat kuis interaktif menggunakan *Quizizz* dengan variasi soal (pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat). Memastikan perangkat teknologi seperti laptop, ponsel, dan koneksi internet tersedia.
- 4) Sosialisasi kepada Siswa: Guru memberikan panduan teknis kepada siswa tentang cara menggunakan *Quizizz* dan menjelaskan manfaatnya dalam pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan (Acting)

- 1) Guru memulai pembelajaran dengan pengantar materi secara interaktif.
- 2) Siswa diberi waktu untuk mengakses *Quizizz* dan menjawab kuis yang telah disiapkan.
- 3) Guru memonitor proses pembelajaran, memberikan umpan balik langsung, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

c. Tahap Observasi (Observing)

Observasi dilakukan untuk mencatat:

- 1) Tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran berbasis *Quizizz*.
- 2) Antusiasme siswa terhadap format pembelajaran interaktif.
- 3) Kendala teknis yang dihadapi siswa, seperti akses perangkat atau pemahaman terhadap aplikasi.

- d. Tahap Refleksi (Reflecting)
 - 1) Peneliti dan guru mengevaluasi pelaksanaan siklus pertama berdasarkan hasil observasi dan angket motivasi belajar siswa.
 - 2) Kendala yang ditemukan, seperti waktu menjawab yang terlalu singkat atau ketidaksiapan siswa menggunakan Quizizz, dianalisis untuk perbaikan pada siklus kedua.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Berdasarkan refleksi siklus pertama, perbaikan dilakukan meliputi:

1. Memberikan pelatihan tambahan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman teknis tentang Quizizz.
 2. Memperbaiki durasi waktu menjawab kuis agar siswa memiliki cukup waktu untuk berpikir.
 3. Menyusun soal kuis yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan tingkat kesulitan siswa.
- ### b. Tahap Pelaksanaan (Acting)
1. Guru kembali menyampaikan materi dengan metode diskusi interaktif sebelum memulai kuis.
 2. Siswa mengikuti kuis dengan format yang lebih disempurnakan.
- ### c. Tahap Observasi (Observing)
- Observasi difokuskan untuk melihat dampak dari perbaikan siklus pertama, terutama pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa.
- ### d. Tahap Refleksi (Reflecting)
1. Hasil angket motivasi dan observasi dibandingkan dengan hasil siklus pertama.
 2. Peneliti mencatat peningkatan motivasi belajar siswa, serta menyimpulkan efektivitas penerapan Quizizz.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi:

- a. Lembar Observasi: Untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran.
- b. Angket Motivasi Belajar: Untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah siklus.
- c. Hasil Kuis pada Quizizz: Untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, penggunaan Quizizz berhasil menarik minat siswa terhadap pembelajaran sejarah. Observasi menunjukkan bahwa sebanyak 70% siswa terlibat aktif dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kuis. Mereka merespons dengan baik format pembelajaran yang baru, terutama karena Quizizz menghadirkan unsur kompetitif yang mendorong mereka untuk lebih terlibat.

Namun, beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami soal-soal yang diberikan melalui Quizizz. Kesulitan ini sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan waktu yang diberikan untuk menjawab kuis. Fitur Quizizz yang membatasi durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan menjadi tantangan bagi siswa yang memerlukan lebih banyak waktu untuk membaca, memahami, dan menjawab dengan benar. Selain itu, adaptasi terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga menjadi kendala bagi sebagian kecil siswa yang belum terbiasa.

Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15% dibandingkan dengan kondisi sebelum penelitian. Angka ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa kendala, penerapan Quizizz sudah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Namun, hasil evaluasi dari siklus pertama ini menjadi bahan refleksi untuk perbaikan di siklus kedua.

2. Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Salah satu langkah utama yang diambil adalah penyesuaian waktu untuk menjawab soal kuis di Quizizz. Guru

memberikan waktu tambahan bagi siswa untuk mempersiapkan diri sebelum kuis dimulai, termasuk memberikan pengarahan lebih mendetail tentang bagaimana cara menjawab soal dengan efektif. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi kendala yang dihadapi siswa terkait keterbatasan waktu.

Hasilnya, pada siklus kedua, 85% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, yaitu sebesar 25%. Para siswa tidak hanya lebih terlibat dalam menjawab kuis, tetapi juga terlihat lebih antusias selama sesi pembelajaran berlangsung. Diskusi yang terjadi di kelas menjadi lebih dinamis, dan siswa lebih bersemangat dalam memberikan jawaban mereka. Selain itu, hasil evaluasi kuis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 20% dibandingkan dengan siklus pertama. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih termotivasi, tetapi juga lebih memahami materi yang diajarkan.

Hasil dari kedua siklus menunjukkan bahwa penerapan game-based learning melalui Quizizz secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa. Unsur kompetitif dalam Quizizz, seperti skor langsung dan papan peringkat, mendorong siswa untuk lebih berusaha dalam menjawab soal-soal kuis. Mereka merasa tertantang untuk memperoleh skor yang lebih tinggi, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Selain itu, fitur *real-time feedback* dalam Quizizz memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai jawaban mereka, baik yang benar maupun yang salah. Hal ini membantu siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memotivasi mereka untuk memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

3. Pengaruh Quizizz terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran sejarah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena beberapa alasan:

- a. Adanya Unsur Kompetitif: Quizizz menghadirkan fitur-fitur seperti skor langsung dan papan peringkat, yang menciptakan suasana pembelajaran yang menantang sekaligus menyenangkan. Siswa merasa terdorong untuk meraih skor tertinggi, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Suasana kompetisi ini mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif selama proses belajar.
- b. Interaktivitas dan Umpan Balik Langsung: Fitur yang memberikan umpan balik secara real-time memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan salah. Hal ini membantu mereka memahami kesalahan mereka dengan cepat, sehingga dapat memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, umpan balik langsung ini juga memberikan rasa percaya diri kepada siswa, karena mereka merasa dibimbing dalam memahami materi.

4. Penyesuaian Waktu dan Arah

Kendala utama pada siklus pertama adalah keterbatasan waktu dalam menjawab soal-soal kuis di Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan fleksibilitas tambahan untuk menyesuaikan diri dengan format pembelajaran yang baru. Pada siklus kedua, guru melakukan penyesuaian dengan memberikan waktu tambahan bagi siswa untuk membaca, memahami, dan menjawab soal kuis. Selain itu, sebelum pelaksanaan kuis, guru memberikan pengarahan yang lebih mendalam mengenai cara menjawab soal secara efektif. Perubahan ini memberikan dampak positif dengan mengurangi tekanan pada siswa dan memungkinkan mereka untuk fokus dalam menjawab soal dengan lebih baik. Hasilnya, siswa lebih nyaman dan terlibat secara aktif selama pembelajaran.

5. Perubahan Sikap dan Pemahaman Siswa

Peningkatan motivasi belajar dan nilai rata-rata siswa pada siklus kedua menunjukkan bahwa penerapan game-based learning melalui Quizizz mampu memberikan dampak yang signifikan.

- a. Sikap Belajar: Dengan adanya elemen permainan, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, baik dalam menjawab kuis maupun dalam diskusi kelas.

- b. Pemahaman Materi: Fitur umpan balik real-time pada Quizizz membantu siswa memahami materi secara langsung. Siswa dapat segera menyadari kesalahan mereka, memperbaiki pemahaman, dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam memahami materi secara mendalam.

6. Kendala dan Solusi

Meskipun Quizizz memberikan banyak manfaat, beberapa siswa masih menghadapi kendala, khususnya dalam adaptasi terhadap teknologi. Siswa yang kurang terbiasa menggunakan platform digital membutuhkan waktu lebih untuk menyesuaikan diri.

Solusi yang dilakukan adalah memberikan pengarahan tambahan sebelum pelaksanaan kuis. Guru menjelaskan secara rinci cara menggunakan platform Quizizz, termasuk langkah-langkah teknis dan cara efektif menjawab soal. Pendekatan ini terbukti membantu siswa beradaptasi dengan lebih cepat, sehingga mereka dapat memanfaatkan fitur-fitur Quizizz secara optimal selama pembelajaran berlangsung. Dengan strategi yang tepat, kendala ini dapat diminimalkan, dan pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan Penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan game Quizizz dalam pembelajaran sejarah di kelas X.9 SMA Negeri 21 Makassar secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua, sebagaimana terlihat dari peningkatan antusiasme, keterlibatan, dan hasil angket motivasi belajar.

Penggunaan Quizizz menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar. Fitur *real-time feedback* dan format kuis yang menarik terbukti menjadi faktor utama dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siklus pertama dan kedua. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar yang lebih tinggi berbanding lurus dengan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Melalui proses refleksi, perbaikan yang dilakukan dalam pelaksanaan siklus kedua, seperti peningkatan bimbingan teknis dan penyempurnaan soal kuis, berhasil mengatasi kendala yang dihadapi pada siklus pertama. Ini menunjukkan pentingnya evaluasi berkelanjutan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi, seperti Quizizz, dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, T. (1996). *Sejarah Lokal di Indonesia*. Jakarta: Gadjah Mada University Press.
- [2] Arianti, L. (2019). *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 45–53.
- [3] Baber, H. (2020). *Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during COVID-19*. *International Journal of Educational Management*, 34(7), 1259–1273.
- [4] Citra, Y., & Rosy, B. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 12(3), 34–40.
- [5] Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi dalam Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, 6(2), 93–102.

- [6] Hasan, S. H. (2003). *Pendidikan Sejarah untuk Kemanusiaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [7] Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah: Membentuk Karakter Bangsa yang Berkepribadian*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Ismail, M., & Mohammad, J. (2020). *The Effectiveness of Using Quizizz on Students' Motivation and Achievement in Learning Science*. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(2), 77–89.
- [9] Laka, P. T., et al. (2020). *Pengaruh Faktor Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 43–56.
- [10] Mulyasa, E. (2004). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [11] Pangestu, R. A., et al. (2022). *Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 22–30.
- [12] Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- [13] Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- [14] Sadirman, A. M. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [15] Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematik Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Santrock, J. W. (2008). *Educational Psychology*. Boston: McGraw-Hill.
- [17] Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.