

Penerapan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik di SMA Negeri 2 Sidrap

Mifthahul Khaeria M. Arsyad; Pariabti Palloan; Muhammad Idrus

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Fisika Universitas Negeri Makassar; Jurusan Fisika

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMA Negeri 2 Sidrap

Mifthahulkhaeria@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar fisika peserta didik setelah dilakukan penerapan Quizizz dalam pembelajaran di kelas. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Sidrap dengan subjek penelitian yaitu kelas X-6 yang berjumlah 35 orang peserta didik. Pengumpulan data dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan menggunakan instrumen tes angket motivasi belajar fisika yang diuji terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar fisika peserta didik pada siklus I dan II. Dimana pada pra siklus, persentase motivasi belajar fisika peserta didik adalah 54.34%. yang masuk pada kategori rendah, kemudian terjadi peningkatan pada siklus I dengan persentase sebesar 77.72% sehingga berada pada kategori tinggi, dan kembali meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 84.21% dengan kategori sangat tinggi. Oleh karena itu merujuk pada hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar fisika peserta kelas X-6 di SMAN 2 Sidrap.

Kata Kunci: *Quizizz, Media Pembelajaran, Motivasi, Motivasi Belajar Fisika*

A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan pada dunia pendidikan semakin terasa, hal ini didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada pada masa sekarang yang lebih banyak memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran fisika seperti pengaplikasian power point, media pembelajaran interaktif, phet dll.

Di era saat ini, penerapan pembelajaran fisika yang bersifat konvensional dan monoton akan mengakibatkan kebosanan pada peserta didik yang tidak jarang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar. Motivasi itu sendiri adalah dorongan keinginan atau kemauan untuk melaksanakan sesuatu agar mampu mencapai tujuan tertentu.[1]. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar. Dari Hasil penelitian Radinal diperoleh bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi berpeluang lebih besar untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik bila dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah [2] Motivasi belajar yang kuat dalam diri peserta didik mampu mendorong peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar sehingga peserta didik dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran [3].

Mengingat akan pentingnya motivasi belajar bagi proses belajar peserta didik, maka guru diharapkan untuk mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Untuk merealisasikan hal tersebut ada begitu banyak cara yang dapat dilakukan, seperti membangkitkan kondisi-kondisi tertentu yang mampu membangkitkan motivasi belajar [4]. Salah satu upaya pengkondisian kelas yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menyelenggarakan kuis dengan menggunakan website/ aplikasi quizizz di dalam kelas untuk membangkitkan daya saing peserta didik.

Quizizz merupakan salah satu platform media pembelajaran yang berbasis game kuis yang saat ini berhasil menarik perhatian peserta didik. Hal itu karena peserta didik menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran, dalam hal ini peserta didiklah yang akan berperan aktif dalam menjawab pertanyaan pada Quizizz. Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, ataupun komputer.[5]. Kelebihan dari Quizizz ini adalah adanya background musik yang membuat suasana pengerjaan kuis menjadi gembira dan menyenangkan, terdapat beberapa bonus poin ketika peserta didik menjawab pertanyaan, penggunaan Quizizz yang tidak perlu melalui aplikasi dimana peserta didik dapat mengakses Quizizz menggunakan website sehingga tidak perlu menghabiskan ruang penyimpanan pada perangkat peserta didik. [6].

Merujuk kepada permasalahan tersebut maka dirasa penting untuk peneliti melakukan penelitian berupa penerapan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar fisika peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. PTK kolaboratif merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk memecahkan permasalahan yang dialami guru di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini terdiri dari 4 langkah kegiatan yaitu, *Planning* (Perencanaan), *Acting* (Pelaksanaan), *Observing* (Pengamatan), *Reflecting* (Refleksi) [7]. Penelitian ini terdiri atas 2 Siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

2. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Sidrap pada semester genap tahun ajar 2022/2023 selama 2 siklus dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X-6 yang berjumlah 35 orang.

3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri atas 2 Siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama ada proses pemberian konsep dan materi kepada peserta didik, sedangkan pertemuan kedua adalah proses pemberian kuis fisika menggunakan Quizizz kepada peserta didik, yang kemudian diakhiri dengan pemberian interumen angket motivasi belajar kepada peserta didik di setiap akhir siklus pembelajaran.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data motivasi belajar peserta didik setelah Penerapan Aplikasi Quizizz dikumpulkan dengan menggunakan angket Motivasi belajar yang dibagikan melalui Google form

5. Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang terdiri atas 14 indikator dan 43 butir pernyataan, berikut adalah kisi-kisi instrumen motivasi belajar peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Butir
1	Motivasi Belajar	Hasrat Dan Keinginan Berhasil	3
2		Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	3
3		Harapan dan cita-cita masa depan	3
4		Penghargaan dalam belajar	3
5		Kegiatan yang menarik dalam belajar	4
6		Lingkungan belajar yang kondusif	3
7		Konsentrasi	3
8		Rasa ingin tahu	3
9		Semangat	3
10		Kemandirian	3
11		Kesiapan	3
12		Antusias atau dorongan	3
13		Pantang menyerah	3
14		Percaya diri	3
Total			43

Intrumen pada penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang umum digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Skala ini memiliki rentang jawaban mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju [8] berikut adalah skor skala *likert* yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 2. Skor Skala Likert

Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (ST)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

6. Teknik Analisis Data

a. Analisis Instrumen

Sebelum instrumen angket motivasi belajar dibagikan kepada peserta didik, instrumen tersebut telah diuji menggunakan uji reliabilitas dan validitas empirik. Hal ini bertujuan agar diperoleh instrumen yang layak untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik lain yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji validitas empiris menggunakan persamaan menurut [9] berikut :

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots \dots \dots (1)$$

Pengujian validitas empiris dilakukan dengan uji statistik menggunakan program komputer yaitu program SPSS 17, dengan ketentuan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$). Kriteria butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel. Dalam penelitian ini seluruh butir instrumen memiliki r hitung $\geq r$ tabel sehingga dinyatakan Valid.

Sedangkan untuk uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus alfa cronbach, [9] yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{1 - \sum \sigma b^2}{\sigma^2_1} \right) \dots \dots \dots (2)$$

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan uji statistik menggunakan program komputer SPSS 17, dimana diperoleh nilai alpha sebesar 0.970689273. kriteria reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Kategori Reliabilitas Instrumen

nilai	Keterangan
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa instrumen yang telah dibuat telah reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi

b. Analisis Data Angket Motivasi Belajar Fisika

Dari data yang diperoleh dari angket motivasi belajar fisika peserta didik dianalisis dengan menggunakan skala *Likert* seperti pada tabel 3. Data hasil angket Motivasi belajar fisika peserta didik dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai respon untuk setiap pernyataan menggunakan persamaan menurut Setyawati (2017).

$$\bar{R} = \frac{\sum X}{n} \dots \dots \dots (3)$$

Keterangan:

\bar{R} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor X

n = Jumlah penilai

Setelah itu dilanjutkan dengan menghitung persentase data hasil angket respon peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$prs = \frac{\bar{R}}{n} \times 100 \% \dots \dots \dots (4)$$

Keterangan:

Prs: persentase respon

\bar{R} : Skor rata-rata

n : Jumlah penilai

Persentasi data motivasi belajar fisika peserta didik yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan mengacu pada sistem pengkategorian yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4. Interpretasi Data Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik

Persentase Motivasi Belajar didik terhadap penerapan Quizizz (%)	Interpretasi
80 - 100	Sangat tinggi
70 - 79	Tinggi
60 - 69	Cukup
50 - 59	Rendah
≤49	Sangat rendah

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar fisika peserta didik dari Pra-Siklus ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus 2 setelah diterapkan model pembelajaran menggunakan Quizizz kepada peserta didik. Dalam pembelajaran peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang berikan melalui platform Quizizz. Dimana pertanyaan yang diberikan adalah materi atau konsep yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Berikut adalah tabel perbandingan motivasi belajar fisika peserta didik di masa Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II per-indikator. Tabel 5 menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar peserta didik di setiap Siklus.

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Setiap Siklus

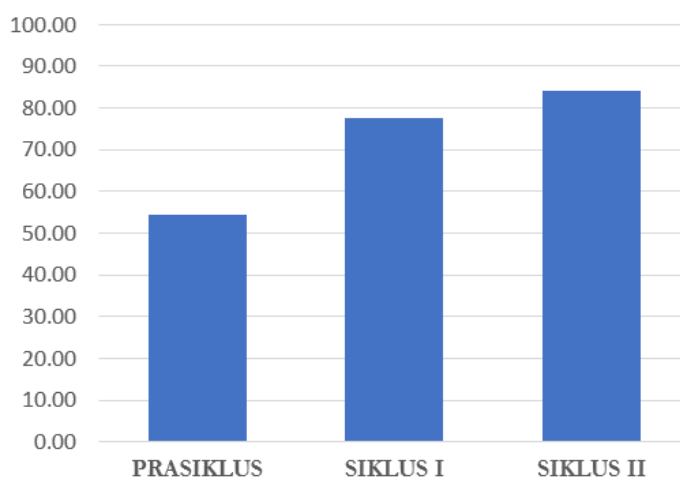
No	Indikator	Persentase Pra-Siklus (%)	Persentase Siklus I (%)	Persentase Siklus II (%)
1	Hasrat Dan Keinginan Berhasil	50.00	82.86	83.81
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	59.29	82.86	83.81
3	Harapan dan cita-cita masa depan	44.05	89.05	89.05
4	Penghargaan dalam belajar	52.62	89.05	89.05
5	Kegiatan yang menarik dalam belajar	58.57	78.57	83.21
6	Lingkungan belajar yang kondusif	55.00	73.57	84.52
7	Konsentrasi	50.71	69.05	85.71
8	Rasa ingin tahu	52.62	73.57	84.52
9	Semangat	60.00	73.81	81.90
10	Kemandirian	54.05	69.29	81.19
11	Kesiapan	55.00	74.76	84.29
12	Antusias atau dorongan	55.95	75.95	82.62
13	Pantang menyerah	59.29	78.57	82.38
14	Percaya diri	53.57	77.14	82.86
Total		54.34	77.72	84.21

(Sumber: Hasil analisis data)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus, merujuk pada tabel 4 terkat dengan pengkategorian data hasil angket motivasi belajar fisika peserta didik, peserta didik pada pra-siklus berada pada kategori motivasi rendah dengan nilai persentase sebesar 54.34%. setelah dilakukan penerapan Quizizz pada pembelajaran, terdapat peningkatan pada siklus I dengan persentase sebesar 77,72% sehingga motivasi belajar peserta didik masuk pada kategori tinggi. Kemudian memasuki siklus II kembali terjadi peningkatan dengan nilai sebesar 84.21% yang

masuk pada kategori sangat tinggi, peningkatan persentase motivasi belajar pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut :

Gambar 1. Grafik Hasil Analisis Rerata Motivasi Belajar Fisika per-Siklus



(Sumber: Hasil analisis data)

Hasil penelitian dengan jelas menunjukkan peningkatan di setiap siklus, dimana hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Anjani,dkk yang menyatakan bahwa pemberian pembelajaran yang berbasis game dan turnamen mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. [11]. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosiyanti,dkk yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz mampu memberikan peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik [12]

Peningkatan Motivasi belajar ini dapat terjadi karena Pembelajaran dengan menggunakan Quizizz disajikan dalam bentuk kuis yang menuntut peserta didik untuk turut ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik langsung berebut untuk mendapat poin terbanyak dan menjadi pemenang kuis. Kegiatan perlombaan menjawab kuis ini sangat berharga bagi peserta didik karena mampu merangsang kemajuan dalam berpikir dan kemudian bergerak ke dalam tindakan sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

D. SIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) Kolaboratif yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Quizizz dalam proses pembelajaran fisika terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar fisika peserta didik kelas X-6 di SMAN 2. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan dan penggunaan Quizizz di kelas mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga mampu memacu motivasi peserta didik untuk belajar fisika.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. B. Uno, *Teori motivasi & pengukurannya : analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- [2] Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2013.
- [3] Rasmitadila *et al.*, "The perceptions of primary school teachers of online learning during the covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia," *J. Ethn. Cult. Stud.*, vol. 7, no. 2, pp. 90–109, 2020, doi: 10.29333/ejecs/388.

-
- [4] Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2018.
- [5] H. Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOT," pp. 1–8, 2020.
- [6] M. Y. Salam, A. Mudinillah, and A. Agustina, "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa," vol. 6, no. 2, pp. 2738–2746, 2022.
- [7] Kemmis. S, *Introducing critical participatory action research. The Research Planner*. 2014.
- [8] Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV, 2019.
- [9] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2016.
- [10] H. Setyawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa," *Bioedukasi J. Biol. dan Pembelajaran*, no. 1, pp. 32–42, 2017.
- [11] K. Anjani, A. Fatchan, and A. Amirudin, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 1, no. 9, pp. 1787—1790-1790, 2016.
- [12] H. Rosiyanti, "Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ," *Pros. yang Disem. pada Semin. Nas. Penelit. LPPM UMJ*, pp. 1–9, 2020.