

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM PELAKSANAAN ULANGAN HARIAN DI SDN 1 DUKUH TENGAH

Siti Naziah, Risa Herdiyana B.,
^{1,2,3,4,5} Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
Email: naziahsiti07@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam pendidikan. Aplikasi pembelajaran digital adalah salah satu inovasi yang dapat memotivasi siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Artikel ini akan menguraikan bagaimana penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam pelaksanaan ulangan harian berbasis teknologi digital. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus tahun 2023 sebanyak 3 kali pertemuan. Jumlah sampel yaitu 41 siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah yang ditentukan menggunakan skala likert dan eksperimen penggunaan aplikasi quizizz. Data dianalisis menggunakan perhitungan mean. Berdasarkan hasil data dan pengujian hipotesis menunjukkan hasil bahwa, melakukan ulangan harian menggunakan aplikasi quizizz membuat motivasi belajar siswa lebih meningkat, hal ini terlihat dari presentasi hasil data yang dikumpulkan yaitu mulanya hanya 61,68% murid yang tertarik menggunakan aplikasi Quizizz untuk ulangan harian berubah menjadi 66,82%. Seluruh stakeholder yang terlibat dalam proses pendidikan harus ikut serta menunjang terjadinya pembelajaran berbasis teknologi digital agar terjadi kesinambungan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tercipta generasi bangsa yang lebih baik lagi.

Kata Kunci: *Quizizz, Motivasi Siswa, teknologi digital.*

Abstract

The development of information technology has brought significant changes in education. Digital learning applications are one innovation that can motivate students in the teaching and learning process. This article will describe how using Quizizz can increase students' learning motivation, especially in carrying out daily tests based on digital technology. The research was carried out in August 2023 in 3 meetings. The number of samples was 41 grade 5 students at SDN 1 Dukuh Tengah which was determined using a Likert scale and experimental use of the quizizz application. Data were analyzed using mean calculations. Based on the results of the data and hypothesis testing, the results show that carrying out daily tests using the Quizizz application makes students' learning motivation increase. This can be seen from the presentation of the results of the data collected, namely that initially only 61.68% of students were interested in using the Quizizz application for daily tests, which changed to 66.82%. All stakeholders involved in the education process must participate in supporting digital technology-based learning so that there is continuity to increase student learning motivation so as to create a better generation of the nation.

Keywords: *Quizizz, Student Motivation, digital technology.*

1. PENDAHULUAN

Desa Dukuh Tengah merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Karangampel Kabupaten Indramayu, letaknya berbatasan dengan Desa

Karangampel, Desa Dukuh Jeruk dan Desa Mundu. Di Desa Dukuh Tengah terdapat 3 Sekolah TK/PAUD dan 2 Sekolah Dasar. Pada kesempatan kali ini penulis berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa, terutama pada pelaksanaan ulangan harian menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pendidikan adalah salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap perkembangan dan pertumbuhan suatu negara (Panyajamorn, Suanmali, Kohda, & Al 2018).¹ Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu inovasi baru yang memberikan kemudahan di dunia pendidikan. Salah satu manfaat dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah dalam pelaksanaan ulangan harian. Ulangan harian merupakan salah satu instrumen evaluasi yang digunakan dalam mengukur pemahaman dan kemampuan siswa terhadap materi pelajaran. Namun, seringkali pelaksanaan ulangan harian dihadapi dengan tantangan dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan serius dan terlibat aktif dalam proses evaluasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada agustus 2023 di SDN 1 Dukuh Tengah. Sekolah tersebut belum menerapkan teknologi digital dalam pelaksanaan ulangan harian, hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya yang mengajarkan tentang pelaksanaan ujian online. Dengan adanya media dapat dijadikan alat untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan dampak positif terhadap psikologis peserta didik serta membantu dalam pemahaman konsep (Susanti, R. D., & Effendi, M. 2020)². Penggunaan aplikasi pendidikan dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan ulangan harian.

Harus ada dorongan kuat yang menuntut guru untuk “literasi digital” dan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran³. Salah satu aplikasi pendidikan yang menarik perhatian penulis adalah “Quizizz”. Aplikasi ini menyediakan platform yang interaktif dan menarik untuk pembelajaran, terutama dalam bentuk kuis online yang dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Dengan

elemen permainan dan kompetisi yang disediakan oleh *Quizizz*, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam ulangan harian.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan ulangan harian di SDN 1 Dukuh Tengah. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang menerapkan model *Blended Learning*, dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan cara pengembangan teknologi dengan kombinasi pembelajaran tatap muka yang dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien⁴.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki relevansi penting dalam konteks pendidikan modern yang semakin mengadopsi teknologi. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga kepada guru atau pendidik untuk memanfaatkan teknologi pendidikan dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Dalam artikel ini, penulis akan menjelaskan metodologi penelitian, hasil temuan, dan implikasi dari penelitian ini terhadap praktik pendidikan. Dengan demikian, pembaca akan mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat berpotensi meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan ulangan harian di SDN 1 Dukuh Tengah.

2. METODE

Metode pengumpulan data pada kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 1 Dukuh Tengah ini terdiri atas observasi, eksperimen penggunaan aplikasi *Quizizz* dan pemberian angket. Penelitian ini akan memaparkan bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan ulangan harian. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 41 siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah. Observasi digunakan untuk melihat apakah sudah diterapkan teknologi digital dalam pelaksanaan ulangan harian di SDN 1 Dukuh Tengah atau

belum. Sedangkan angket *skala likert* digunakan untuk melihat bagaimana respon dan minat siswa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk ulangan harian. Analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan perhitungan mean dimana data yang diperoleh disajikan dalam bentuk persentase.

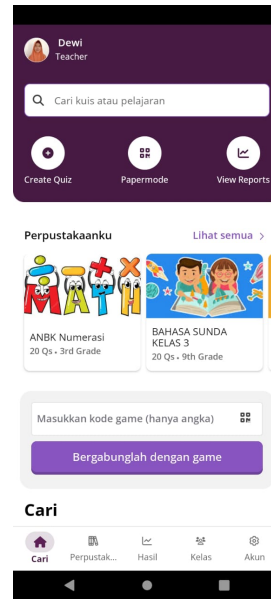
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan agustus tahun 2023 sebanyak 3 kali pertemuan. Subyek penelitian sebanyak 41 siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam pelaksanaan ulangan harian berbasis teknologi digital. Efektivitas dilihat dari respon dan minat peserta didik dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk pelaksanaan ulangan harian.

Kegiatan penelitian pada tanggal 1 agustus tahun 2023 diawali dengan observasi di SDN 1 Dukuh Tengah sehingga dapat mengetahui apakah di SDN 1 Dukuh Tengah sudah diterapkan teknologi digital dalam ulangan harian atau belum. Setelah penulis melakukan observasi ternyata di SDN 1 Dukuh Tengah belum menerapkan teknologi digital dalam pelaksanaan ulangan harian. Sehingga penulis memberikan sosialisasi pada guru SDN 1 Dukuh Tengah mengenai aplikasi *Quizizz* yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran khususnya ulangan harian. Pada kegiatan kali ini penulis memberikan arahan kepada guru SDN 1 Dukuh Tengah untuk membuat akun *Quizizz* menggunakan akun *Email* belajar yang dimiliki setiap guru.

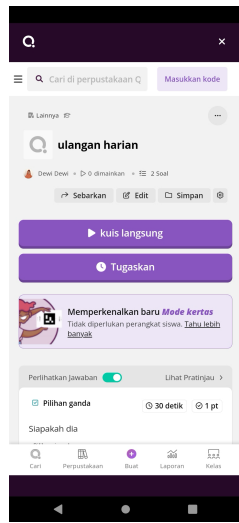


Gambar 1. Observasi ke SDN 01 Dukuh Tengah



Gambar 2. Pembuatan akun *Quizizz* Untuk guru SDN 1 Dukuh Tengah

Gambar 1 dan 2 merupakan contoh aktivitas observasi yang dilakukan penulis di SDN 1 Dukuh Tengah. Dimana pada aktivitas ini guru diajak untuk membuat akun *Quizizz* untuk kepentingan ulangan harian dan proses pembelajaran lainnya. Selanjutnya adalah pelatihan untuk membuat aktivitas quiz. Quiz ini dapat diberikan judul Ulangan Harian, guru SDN 1 Dukuh Tengah diajarkan untuk membuat quiz dengan tipe *Multiple Choice* dan *Essay*.



Gambar 3. Pembuatan Quiz oleh guru SDN 1 Dukuh Tengah

Aktivitas pada gambar 3 adalah untuk pembuatan quiz oleh guru dengan menggunakan tipe *Multiple Choice* dan *Essay*. Selain tipe soal dalam aplikasi ini juga dapat mengatur berapa bobot soal atau skor yang akan diperoleh tiap soal yang diberikan, waktu pengerjaan soal pun dapat diatur sesuai kebutuhan. Penulisan soal dapat diketik atau ditulis langsung dengan mengikuti aturan aplikasi *Quizizz*. Selain membuat soal sendiri dalam

aplikasi *Quizizz* juga dapat memilih langsung soal-soal yang sudah tersedia tentunya disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Pengenalan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah

Pelaksanaan observasi hari pertama berjalan dengan lancar, dilanjutkan pertemuan kedua yaitu pada 2 agustus 2023. Pada Gambar 4 pertemuan kali ini diawali dengan pemberian angket kepada 41 siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal teknologi digital untuk proses pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan ulangan harian. Setelah pemberian angket diperoleh hasil seperti yang diperlihatkan pada Tabel 1.

No.	Pertanyaan	JAWABAN			
		Setuju		Tidak Setuju	
		Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)
1.	Saya pernah menggunakan aplikasi di handphone untuk ulangan harian atau ujian PTS dan PAS	3	7,3%	38	92,7%
2.	Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi QUIZIZZ, dan saya belum pernah tahu dan belum pernah menggunakan	28	68,3%	13	31,7%
3.	Ulangan atau ujian lebih mudah menggunakan bantuan teknologi seperti handphone	33	80,4%	8	19,5%
4.	Saya tidak kesulitan menggunakan handphone untuk melakukan ulangan atau ujian	28	70,7%	12	29,2%
5.	Saya tidak memiliki handphone untuk melakukan ulangan atau ujian	11	26,8%	30	73,1%
6.	Saya tertarik menggunakan handphone untuk melaksanakan ulangan atau ujian	27	65,8%	14	34,1%
7.	Ulangan atau ujian menggunakan handphone hanya mempersulit saya	12	29,2%	29	70,7%
8.	Saya lebih mudah dan menyukai ulangan dan ujian menggunakan handphone	31	75,6%	10	24,3%
9.	Teknologi semakin maju, jadi saya harus memahami dan menguasai teknologi salah satunya handphone	39	95,1%	2	4,8%
10.	Saya ingin belajar dan mencoba ulangan harian atau ujian menggunakan QUIZIZZ	40	97,6%	1	2,4%

Tabel 1. Analisis angket respon siswa SDN 1 Dukuh Tengah sebelum pelaksanaan ulangan harian menggunakan aplikasi *Quizizz*

Pada tabel 1 penulis memberikan angket *Skala Likert* dengan total 10 butir pertanyaan. Pada pertanyaan pertama Terlihat bahwa sebanyak 38 peserta atau sekitar 92,7% dari banyaknya murid kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah belum pernah melaksanakan ulangan harian menggunakan teknologi digital. Sebanyak 68,3% siswa belum pernah menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sebanyak 80,4% siswa menyetujui ulangan harian lebih mudah menggunakan *handphone*. Sebanyak 29,2% siswa kesulitan menggunakan *handphone*. Sebanyak 26,8% siswa tidak memiliki *handphone*. Sebanyak 65,8% siswa tertarik menggunakan *handphone* dan aplikasi *Quizizz* untuk pelaksanaan ulangan harian. Sebanyak 29,2% siswa menganggap penggunaan *handphone* untuk ulangan harian hanya mempersulit mereka. Sebanyak 75,6% siswa justru menyukai penggunaan *handphone* untuk ulangan harian. Sebanyak 95,1% siswa ingin melakukan pembaharuan agar tidak tertinggal oleh teknologi. Dan sebanyak 97,6% siswa ingin mencoba aplikasi *Quizizz*. Jadi setelah analisis respon siswa sebelum pelaksanaan ulangan harian menggunakan aplikasi *Quizizz*, dilihat dari respon siswa yang setuju diperoleh

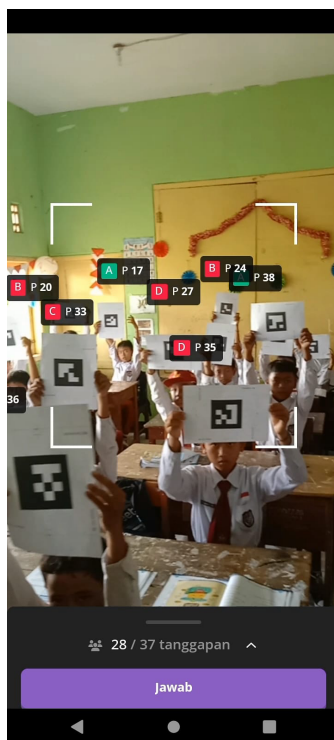
61,68% siswa tertarik dan ingin menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk ulangan harian.

Setelah pemberian angket dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi *Quizizz* pada murid kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah. Sebelum implementasi dilakukan penulis memberikan pemahaman terlebih dahulu mengenai apa itu aplikasi *Quizizz*, bagaimana penggunaannya, apa saja yang tersedia dan siapa saja yang dapat mengakses aplikasi ini. Penulis juga memberitahu peserta agar dapat belajar terlebih dahulu mengenai materi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), hal ini ditugaskan pada siswa karena implementasi yang akan dilakukan selanjutnya berkaitan dengan soal Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Akan tetapi seperti yang terlihat pada Tabel 1 untuk menjalankan implementasi aplikasi *Quizizz* ini terkendala oleh 26,8% siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah belum mempunyai *handphone*, serta aturan sekolah yang tidak memberikan izin siswanya membawa *handphone* ke sekolah. Maka dari itu penulis memilih solusi untuk kendala ini dengan menggunakan fitur *Papermode* yang tersedia pada aplikasi *Quizizz*.

Papermode merupakan solusi yang disediakan aplikasi *Quizizz* ketika tidak semua murid memiliki *handphone*, untuk pelaksanaan ulangan harian berbasis teknologi digital khususnya pada aplikasi *Quizizz*. Pada Gambar 5 menunjukkan penulis sedang menjelaskan cara-cara implementasi ulangan harian menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah.



Gambar 5. Implementasi Penggunaan Aplikasi *Quizizz*



Gambar 6. Implementasi Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Menggunakan Fitur *Papermode*

Ketika menjalankan ulangan harian menggunakan aplikasi *Quizizz* ini terlihat antusias siswa kelas 5 SDN 1 Dukuh Tengah yang begitu besar, dikarenakan hal ini merupakan kali pertama mereka menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran. Pada Gambar 6 terlihat penulis dan siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk ulangan harian, pada kesempatan ini penulis menggunakan fitur *papermode*. Pada implementasinya penulis harus menyediakan kertas barcode atau Kartu QR yang berbeda untuk setiap peserta yang sudah tersedia di aplikasi *Quizizz*. Setelah membagikan Kartu QR penulis menjelaskan bagaimana cara penggunaannya, dalam tahap ini siswa hanya ditugaskan untuk mengangkat kartu QR mereka yang didalamnya tertera jawaban a, b, c dan d. Setelah itu penulis akan melakukan *scan QR* siswa menggunakan *handphone* seperti yang terlihat pada Gambar 6. Ketika di *scan* akan muncul jawaban siswa jika berwarna merah berarti salah, akan tetapi jika berwarna hijau berarti benar. Jawaban siswa akan otomatis terekam pada aplikasi *Quizizz* guru.

No.	Pertanyaan	JAWABAN			
		Setuju		Tidak Setuju	
		Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)
1.	Saya belum pernah menggunakan aplikasi di handphone untuk ulangan harian atau ujian PTS dan PAS	41	100%	0	0%
2.	Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi QUIZIZZ, dan saya belum pernah tahu dan belum pernah menggunakan	9	21,9%	32	78,1%
3.	Ulangan atau ujian lebih mudah menggunakan haneuan teknologi seperti handphone	32	78,1%	9	21,9%
4.	Saya tidak kesulitan menggunakan handphone untuk melakukan ulangan atau ujian	33	80,5%	8	19,5%
5.	Saya tidak memiliki handphone untuk melakukan ulangan atau ujian	11	26,8%	30	73,1%
6.	Saya tertarik menggunakan handphone untuk melaksanakan ulangan atau ujian	25	60,9%	16	39,02%
7.	Ulangan atau ujian menggunakan handphone hanya mempersulit saya	12	29,2%	29	70,7%
8.	Saya lebih mudah dan menyukai ulangan dan ujian menggunakan handphone	32	78,1%	9	24,3%
9.	Teknologi semakin maju, jadi saya harus memahami dan menguasai teknologi salah satunya handphone	39	95,1%	2	4,8%
10.	Saya ingin belajar dan mencoba ulangan atau ujian menggunakan QUIZIZZ	40	97,6%	1	2,4%

Tabel 2. Analisis angket respon siswa SDN 1 Dukuh Tengah setelah pelaksanaan ulangan harian menggunakan aplikasi *Quizizz*

Setelah pelaksanaan ulangan harian menggunakan aplikasi *Quizizz* berdasarkan tabel 2 tersebut diperoleh hasil 66,82% siswa tertarik dan ingin menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk ulangan harian. Dari hasil ini bisa disimpulkan terdapat kenaikan sebesar 5,14% siswa yang tertarik dan termotivasi ketika ulangan harian memanfaatkan kemajuan teknologi digital khususnya pada aplikasi *Quizizz*.

Diskusi

Menurut Sari, (2019) pengetahuan mengenai gaya belajar dapat membantu para guru menciptakan lingkungan belajar yang bersifat *multi-indrawi*, yang melayani sebaik mungkin kebutuhan individu setiap murid⁵. Namun ketika penulis melakukan pengabdian masyarakat di Desa Dukuh Tengah, penulis melihat belum diterapkannya teknologi digital dalam pembelajaran di SDN 1 Dukuh Tengah. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk melakukan sedikit pembaharuan mengenai gaya belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kegiatan ini dilakukan semata-mata agar setiap murid mendapatkan pengalaman belajar baru menggunakan

teknologi digital, sehingga diharapkan motivasi belajar siswa pun semakin meningkat. Disisi lain kompetensi pedagogik guru mengenai media pembelajaran yaitu menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik pun bisa terwujud.

4. KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk ulangan harian di SDN 1 Dukuh Tengah merupakan salah satu contoh penerapan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini telah membentuk motivasi siswa dalam melakukan ulangan harian hal ini terbukti dari hasil analisis angket *Skala Likert* yang awalnya terdapat 61,68% siswa yang tertarik melakukan ulangan harian, setelah dilakukan ulangan harian yang memanfaatkan kemajuan digital berubah menjadi 66,82% siswa yang tertarik melakukan ulangan harian. Implementasi yang sukses dilakukan di SDN 1 Dukuh Tengah ini membuktikan, terlepas dari keterbatasan yang ada kita yang tinggal di pedesaan pun tetap bisa memaksimalkan pemanfaatan kemajuan teknologi digital. Sehingga dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model blended learning dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 7(1), 855-866.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Susanti, R. D., & Effendi, M. (2020). Efektivitas penggunaan edmodo dalam pelaksanaan ulangan harian matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 9-16.