

B A B I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan yang terjadi pada Teknologi dan Ilmu Komunikasi (TIK) membuat pengaruh yang cukup besar bagi masyarakat. Terdapat beberapa aspek dalam kehidupan masyarakat yang dalam perkembangan saat ini perlu mengadaptasi penggunaan teknologi. Beberapa aspek yang mendapat pengaruh dari pemanfaatan teknologi secara garis besar diantaranya aspek pendidikan, aspek ekonomi, serta aspek sosial budaya. Pembaharuan yang terjadi secara terus menerus membuat banyak hal menjadi lebih berkembang dan bervariasi daripada sebelumnya.

Terdapat beberapa pembaharuan dalam aspek Pendidikan yang saat ini mulai bermunculan, diantaranya pembaharuan dalam sistem pendidikan, kurikulum, media pembelajaran, model pembelajaran serta alat evaluasi pembelajaran. Tugas selanjutnya diberikan kepada para pelaku pendidikan yaitu guru dan siswa agar bisa beradaptasi dengan adanya pembaharuan tersebut. Pelaksanaan proses pendidikan yang terjadi saat ini, dilaksanakan sebagai upaya penyiapan masyarakat Indonesia yang mumpuni di masa depan. Pendidikan yang dibaurkan dengan penerapan perkembangan teknologi dilakukan agar masyarakat dapat terbiasa hidup berdampingan dengan penggunaan teknologi.

Penggunaan teknologi pada aspek Pendidikan banyak dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Perlu adanya penambahan pengetahuan, serta keterampilan bagi para pelaku pendidikan sebagai upaya adaptasi dengan penggunaan teknologi selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik harus membantu siswa menemukan makna dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menimbulkan adanya nilai yang bisa diambil oleh siswa untuk mendorong mereka dalam mengembangkan potensi yang dimiliki.

Munculnya kebermaknaan dalam kegiatan pembelajaran akan menjadikan suatu hal yang akan diingat oleh siswa pasca melaksanakan kegiatan belajar. Demi terciptanya kondisi tersebut tentu harus adanya dorongan dari dalam diri siswa itu seperti kesadaran, motivasi serta keinginan yang tentunya akan sangat

dibutuhkan oleh siswa menguntungkan saat pelaksanaan pembelajaran. Motivasi mendominasi keberhasilan belajar siswa. Keinginan yang muncul semakin terpacu dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Motivasi belajar bisa dikatakan menjadi pendorong yang membuat siswa terus belajar, mendorong siswa untuk belajar secara berkelanjutan. Keinginan siswa untuk mau belajar sebisa mungkin diusahakan agar terdapat dalam diri siswa, dan harus diusahakan meminimalisir berbagai hambatan agar hasil belajar diperoleh secara maksimal. Keinginan belajar sebenarnya hadir dalam setiap diri siswa, maka guru harus mampu menguatkan motivasi belajar tersebut guna adanya ketercapaian tujuan kegiatan belajar.

Melihat hasil observasi oleh peneliti selama kegiatan magang kependidikan di SDN 066 Halimun Kota Bandung, ditemukan beberapa siswa yang mengalami permasalahan terkait dengan motivasi belajar. Permasalahan yang muncul diantaranya nampak pada perilaku beberapa siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan media lain dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran berlangsung serta kurang antusiasnya siswa terkait dengan materi yang dijelaskan oleh guru. Selain dari perilaku siswa tersebut, kurangnya motivasi belajar siswa juga Nampak pada hasil penilaian harian yang diberikan setelah materi tersebut diberikan. Hasil menunjukkan bahwa 70% siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang kurang terhadap materi pembelajaran tersebut. Temuan ini berbanding terbalik dengan salah satu murid penulis yang disekolahnya menggunakan sebuah media pembelajaran, membuat murid menunjukkan antusias dan semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masni (2017, hlm. 34 – 35) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan oleh peserta didik, sebab peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar tentu tidak akan melakukan aktivitas belajar. Selanjutnya Suprihatin (2015, hlm. 73 – 78) menyatakan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa dalam belajar. Lebih lanjut, hasil penelitian Sunadi (2013) menyatakan peningkatan motivasi belajar siswa berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajarnya.

Menanggapi hal tersebut, sebenarnya terdapat beberapa hal yang dapat diberi inovasi, salah satunya yaitu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi yang terjadi saat ini khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan inovasi dalam media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat. Menurut Rahman, dkk (2020) proses pembelajaran akan berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi dalam belajar, dan cara yang dapat dilakukan guna menumbuhkan menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik adalah dengan menggunakan variasi metode, model atau media yang belum dikenal oleh peserta didik sebelumnya sehingga akan menarik perhatian bagi peserta didik untuk belajar.

Terdapat salah satu contoh dari inovasi pemanfaatan TIK yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan aplikasi bernama *Quizizz*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rahman, dkk (2020) dengan judul “*Use of Quizizz Education Game Assesment Media Towards Students’ Motivaton in Online Learning*” dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar. Anugrawati & Hermansyah (2020) dengan judul “*Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media Daring the Covid-19 Pandemic in Applied Physic Course*” memaparkan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, karena peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran.

Menurut Hasanah (2020) *Quizizz* telah digunakan lebih dari 10 juta peserta didik, guru dan orang tua. *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat presentasi materi pembelajaran, kuis, dan memonitoring hasil aktifitas belajar peserta didik. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang bertujuan untuk memancing minat belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang gembira dan tidak membosankan. Sehingga peserta didik akan termotivasi dan mudah memahami pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan menunjukkan hasil dari penggunaan media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Bury (dalam Chabib, Moch, dan M.Misbachul, 2021, hlm.40) kondisi belajar siswa di kelas eksperimen berbeda dari kelas control konvensional, yang menyebabkan hasil belajar siswa berbeda. Penelitian sebelumnya telah mendukung temuan ini. Berdasarkan pernyataan tersebut, perbedaan kelas dengan *Quizizz* menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar. Pembelajaran yang lain di kelas control yang menggunakan metode konvensional. Penggunaan perangkat lunak *Quizizz* saat Latihan soal menimbulkan suasana yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Studi lain oleh Yana, AU, L.Antasari dan BR Kurniawan (2019, hlm. 143 – 152) menemukan bahwa *Quizizz* cukup fleksibel untuk digunakan. *Quizizz* sangat mudah digunakan, anda dapat menambahkan kuis dirancang langsung, dan anda dapat mengubah latar belakang, gambar, dan opsi pilihannya. *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat untuk menganalisis pemahaman konsep siswa karena berbagai kemudahan dan keunggulannya.

Menurut Ardianto, Samsul (2020, hlm. 57 – 65) ketercapaian belajar siswa sampai 70% dengan rata – rata 75. Hasil ini tidak diduga karena kegiatan belajar tematik digabungkan dengan pembelajaran *Quizizz* membuat siswa bersemangat dan mendorong mereka berusaha untuk mendapatkan hasil kuis terbaik. Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa *Quizizz* memberikan dampak yang cukup besar pada pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pertanyaan di atas, dan didukung dengan penelitian terdahulu, maka penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA.”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih terdapat sebagian guru yang melakukan pembelajaran secara konvensional.
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih awam diketahui oleh sebagian guru.
3. Rendahnya keinginan belajar siswa karena tidak terlaksananya kegiatan menarik selama pembelajaran..
4. Kurang nampaknya dorongan dan kebutuhan dalam diri Sebagian siswa untuk belajar.
5. Masih terdapat sebagian guru yang belum mengetahui penerapan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

C. BATASAN MASALAH

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa Batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan belajar oleh sebagian guru masih menerapkan media pembelajaran konvensional.
2. Pemanfaatan media atau aplikasi pembelajaran berbasis TIK masih belum diterapkan sebagai media pendukung, pelaksanaan pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran.
3. Bentuk alat evaluasi pembelajaran bagi sebagian guru masih menggunakan model konvensional.
4. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat berasal dari pembelajaran yang kurang inovatif.
5. Sebagian guru masih belum memahami penggunaan aplikasi *Quizizz* yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

D. RUMUSAN MASALAH

Atas dasar latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Secara Umum

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat menghasilkan motivasi belajar siswa?”.

2. Secara Khusus

Permasalahan penelitian ini secara khusus diantaranya sebagai berikut.

- a. Bagaimana penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran?
- b. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran?
- c. Bagaimana penggunaan media *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut.

1. Secara Umum

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk menemukan pengaruh meningkatnya motivasi belajar siswa dengan adanya penggunaan media *Quizizz*.

2. Secara Khusus

Sedangkan tujuan penelitian secara khusus diantaranya sebagai berikut :

- a. Menemukan bagaimana penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran.
- b. Menemukan motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
- c. Menemukan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dikemukakan dan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini disajikan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Adanya hasil penelitian ini peneliti berharap pembaca dan peneliti memiliki pengetahuan tentang penggunaan salah satu media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan perkembangan TIK. Adanya penggunaan media *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu memiliki gambaran secara langsung mengenai lingkungan kerja yang sebenarnya. Peneliti pun dapat memahami terkait keefektifan penggunaan suatu media pembelajaran yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran. Serta memahami apakah dengan adanya media *Quizizz* yang digunakan berdampak terhadap motivasi belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil yang diharapkan oleh peneliti yaitu peserta didik dapat memiliki peningkatan motivasi dalam belajar. Serta meningkat pula pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan salah satu media dari adanya perkembangan TIK. Siswa pun dapat meningkatkan hasrat dan keinginan untuk dapat berhasil dalam mengikuti suatu pembelajaran.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian yang nantinya akan dirasakan oleh guru yaitu memahami bahwasanya saat ini media pembelajaran cukup bervariasi. Penerapan media pembelajaran yang beragam tentu dapat membantu guru untuk dalam menyampaikan bahan ajar. Serta menambah wawasan serta keterampilan guru menggunakan internet, salah satunya yaitu media *Quizizz*.

G. DEFINISI VARIABEL

1. Motivasi Belajar

Belajar dan motivasi saling mempengaruhi. Berubahnya sikap yang terjadi termasuk dari proses mencapai suatu tujuan dikenal sebagai belajar. Dengan demikian, ada beberapa orang yang berpendapat yakni motivasi merupakan dorongan atau keinginan untuk berkegiatan untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2019, hlm.6). Dengan asumsi ini, dapat menimbulkan bahwa motivasi sebenarnya ada dalam diri setiap orang, untuk menunjukkan peningkatan, perlu ada keinginan dan kemauan.

Motivasi belajar, menurut Iskandar dalam Trinora (2015, hlm.7) menyatakan kemampuan seseorang dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Semua daya penggerak bersumber dari internal dan eksternal diri siswa yang dikenal sebagai motivasi belajar berfungsi untuk memastikan bahwa kegiatan belajar terus berlanjut dan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Asral dan Chandra (2021) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor pendorong yang dapat berasal dari dalam maupun dari luar diri peserta didik agar terlihat aktif dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan Husamah, dkk (2018) yang mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar serta memberi arah agar kegiatan belajar ini mencapai tujuan yang diinginkan peserta didik. Sejalan dengan Fitriyani, dkk (2020) yang mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran tergantung dari bagaimana karakteristik peserta didiknya, dan salah satu karakteristik keberhasilan dalam pembelajaran adalah motivasi yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri.

2. Media *Quizizz*

Depdiknas menyebutkan “media” bersumber dari bahasa Latin dan yang bermakna perantara. Semua hal yang memiliki kemampuan untuk mengirimkan informasi dari sumber ke penerima disebut informasi. Dengan mengingat bahwa belajar adalah perjalanan komunikasi, media yang digunakan untuk mengajar

dinyatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen dari sumber belajar yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, yang berfungsi sebagai bahan belajar dan alat belajar.

Ada berbagai jenis alat yang digunakan untuk melakukan pembelajaran dan menilainya. Media termasuk media pembelajaran berbasis internet, media berbasis intranet dan media lainnya. Media *Quizizz* adalah alat evaluasi pembelajaran yang dapat membantu guru. *Quizizz* adalah sebuah alat online yang memungkinkan anda membentuk permainan berupa kuis untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas, seperti digunakan sebagai penilaian formatif (Bahar, 2017, hlm.33). Aplikasi ini berbasis web, sehingga dapat digunakan hanya pada saat dukungan internet cukup. *Quizizz* dibuat dengan mudah dan dapat dimainkan sebagai alat pembelajaran.

H. LANDASAN TEORI

Dalam rangka menghindari kesalahpahaman dan penafsiran terhadap istilah yang peneliti gunakan, maka peneliti akan menjabarkan sebagai berikut :

1. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Menurut Uno (2019), motivasi didefinisikan sebagai dorongan atau keinginan dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Apabila perasaan siswa senang dengan pelajaran mereka, mereka akan lebih termotivasi untuk terus belajar, yang berdampak positif pada kualitas pelaksanaan pembelajaran. Melalui media menarik yang digunakan dan membuat iklim belajar yang menyenangkan berpotensi meningkatkan minat siswa dalam belajar. Akibatnya, materi pelajaran yang diajarkan dapat lebih dimengerti oleh siswa.

Motivasi belajar menurut *Alderfer* (dalam Hamdu, 2011, hlm.83) adalah kebiasaan siswa untuk terlibat dalam suatu pembelajaran yang didorong oleh keinginan sampai pada tujuan terbaik mereka. Motivasi didefinisikan sebagai kekuatan rohani yang mendorong dan mengarahkan perilaku menentukan sikap manusia. Salah satu dari perilaku tersebut adalah perilaku belajar, dengan dampak pada hasil belajar. Jika ada dorongan mental yang baik, semangat belajar siswa akan

meningkat, tetapi jika ada dorongan mental yang buruk, motivasi belajar siswa akan menjadi lebih rendah.

Menurut Tae, dkk (2019) beberapa faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran antara lain, penerapan model dan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, evaluasi pembelajaran yang efektif serta motivasi yang dimiliki oleh peserta didik dalam belajar. Asral & Chandra (2021) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor pendorong yang dapat berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan Husamah, dkk. (2018) yang mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar serta memberi arah agar kegiatan belajar itu mencapai tujuan yang diinginkan peserta didik.

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti membuat simpulan bahwa motivasi belajar disebut juga sebagai suatu dorongan mental menimbulkan hasrat agar dapat mencapai suatu prestasi. Adanya dorongan mental yang kuat dari berbagai sumber akan membuat motivasi belajar seseorang menjadi meningkat, hal itu akan memberikan pengaruh baik bagi ketercapaian prestasi seseorang.

Siswa di Sekolah dikatakan berhasil jika tingkat keberhasilan terkuasaisiswa terkait sejumlah materi pelajaran. Pengukuran hasil belajar siswa didapat selama kegiatan pembelajaran yang berisi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pencapaian hasil belajar siswa yang beragam memberikan suatu gambaran bahwa proses belajar mengajar yang telah dilakukan memberikan berbagai dampak bagi siswa. Hal tersebut berdasarkan kemampuan pemahaman siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Peran dan fungsi motivasi belajar

Seperti yang dinyatakan Uno (2011, hlm. 27 – 29) motivasi adalah faktor penting dalam proses belajar.

- 1) Peran yang dimainkan oleh motivasi belajar dalam menentukan keinginan belajar. Jika pada saat anak menghadapi masalah yang membutuhkan

penyelesaian dan hanya mampu diselesaikan dengan bantuan pengalaman, motivasi dapat membantu mereka belajar lebih baik.

- 2) Posisi motivasi dalam membuat tujuan belajar lebih jelas. Kepentingan motivasi saat menetapkan tujuan belajar berkaitan dengan kebermaknaan belajar. Jika sesuatu yang dipelajari oleh anak dapat diketahui atau dimanfaatkan olehnya, anak akan lebih tertarik untuk belajarnya.
- 3) Ketekunan belajar dipengaruhi oleh motivasi. Seorang anak yang termotivasi untuk belajar berusaha keras untuk belajar dan tekun untuk mencapai hasil yang baik.

Motivasi belajar siswa memengaruhi ketercapaian proses belajar mengajar. Sebagai Guru harus mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wahab (2015, hlm. 131) ada dua fungsi motivasi dalam belajar yaitu 1) Motivasi sebagai pendorong untuk melakukan sesuatu. 2) Motivasi sebagai dorongan untuk Tindakan. Insting sebagai penggerak tindakan.

Adanya motivasi dapat meningkatkan semangat, jalan serta Tindakan untuk menyelesaikan tujuan yang sudah ada. Fungsi motivasi selaku bentuk usaha untuk mencapai prestasi, sebab seseorang mengerjakan sesuatu mesti ingin mencapai targetnya dan menentukan perbuatan ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, siswa dapat memilih Tindakan yang berguna untuk mencapai tujuan.

c. Indikator motivasi belajar

Motivasi belajar adalah motivasi dari dalam maupun luar diri siswa dalam mengganti perlakuan dalam belajar, biasanya dengan beberapa unsur pendukung. Menurut Uno (2013, hlm. 186) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Terdapat dorongan serta kemauan untuk mencapai kata berhasil.
- 2) Terdapat keinginan serta kebutuhan dalam belajar.
- 3) Ada keinginan dan ketercapaian di masa depan. Munculnya pemberian penghargaan dalam pembelajaran.
- 4) Terdapat suasana belajar yang menarik.

- 5) Tersedianya suasana belajar yang kondusif, yang menyebabkan siswa dapat belajar dengan baik.

Peneliti dapat menyimpulkan motivasi adalah sebuah dukungan dalam diri siswa dalam belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan atau cita – cita tertentu. Dengan membuat kegiatan pembelajaran menarik, siswa dapat termotivasi untuk belajar secara efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Pengertian media *Quizizz*

Media *Quizizz* dideskripsikan sebagai aplikasi Pendidikan berbasis permainan yang menampilkan fungsionalitas banyak pengguna ke ruang latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019, hlm.5). Aplikasi ini bersifat *online* sehingga dapat digunakan jika dukungan *online* mencukupi. Berdasarkan pengertian tersebut bahwa pemanfaatan media *Quizizz* digunakan sebagai peluang yang memungkinkan guru memilih suatu inovasi yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alat penilaian di kelas.

Quizizz pun mengumpulkan hasil statistik serta informasi tentang kinerja siswa. Guru dapat mengatur berapa banyak soal yang akan diberikan, serta dapat memantau berapa banyak pertanyaan yang dijawab siswa, serta banyak lagi menu yang bisa dipilih oleh guru saat menggunakan aplikasi tersebut. Admin bahkan dapat mengunduh data statistik menggunakan *Microsoft Excel*. Siswa dapat mengerjakan tugas mereka kapan saja dengan fitur “pekerjaan rumah” (Agustina, 2019, hlm.2).

Semua pendapat di atas menunjukkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi *online* yang melibatkan kuis atau pertanyaan berbasis *game* yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran formatif. Guru dapat bertindak sebagai administrator system atau pembuat kuis dalam aplikasinya. Guru dapat mengatur pertanyaan, pilihan jawaban, latar belakang dan animasi kuis yang digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dan kreativitas mereka. Dengan berbagai karakteristiknya, aplikasi ini dapat membantu guru mencapai hasil belajar siswa. Sebagian besar orang percaya terkait penggunaan aplikasi saat pelaksanaan Pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

a. Keuntungan dan kerugian penggunaan media *Quizizz*

Keuntungan penggunaan media *Quizizz* di Sekolah Dasar adalah :

- 1) Kenyamanan bagi guru, karena guru hanya perlu menyerahkan arsip soal yang diajukan.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran.
- 3) Promosi daya saing positif siswa, karena menggunakan penilaian berdasarkan ketepatan menjawab soal.
- 4) Menciptakan motivasi belajar bagi siswa dengan menambahkan *gif* atau stiker yang dijadikan sebagai hadiah ketika siswa mampu menjawab soal dengan benar.
- 5) Mengharapkan dan menikmati kegiatan tes, mengubah stigma siswa yang sering menganggap ujian atau ulangan sebagai suatu hal yang membosankan.

Sedangkan, kerugian menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk Sekolah Dasar yaitu :

- 1) Dalam ujian, guru tidak bisa memantau secara langsung apakah siswa berbuat jujur atau tidak. Dengan keterbatasan akses internet membuat siswa masuk ke ruang tes dengan waktu yang berbeda. Sedangkan tes akan berlangsung jika seluruh siswa sudah memasuki ruang tes di aplikasi tersebut.
- 2) Papan skor yang berisi peringkat siswa ditentukan dari seberapa cepat dan tepatnya siswa dalam menjawab pertanyaan. Terkadang hal ini berbeda dengan hasil pembelajaran sehari – hari.
- 3) Kekuatan sinyal yang berbeda dari setiap provider menentukan peringkat yang diraih siswa dalam papan skor.

Kelebihan dan kekurangan yang dijelaskan di atas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam praktiknya, tidak semua kelebihan dan kekurangan muncul dalam waktu yang bersamaan. Dengan penjelasan di atas memberikan perhatian khusus kepada peneliti untuk mengumpulkan data guna mendukung penelitian. Kelebihan dan kekurangan dari aplikasi kuis ini juga bisa

menjadi catatan tersendiri bagi guru sebagai pembuat kuis. Guru dapat merancang kuis dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan *Quizizz* terlebih dahulu.

I. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Menurut Zed (2014, hlm.3) metode studi Pustaka adalah rangkaian kegiatan yang berhubungan dengan pengumpulan data kepustakaan, pembacaan dan menyimpan secara pengelolaan hasil maupun karya ilmiah yang berusaha menjadi objek penelitian, bersifat sastrawi, maupun penelitian mampu memecahkan suatu permasalahan terutama didasarkan analisis kritis dan pembahasan lebih lanjut terhadap bahan Pustaka yang relevan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa sebelum melakukan kajian Pustaka, peneliti harus mengetahui secara pasti dari sumber informasi ilmiah tersebut diperoleh. Sumber yang digunakan adalah buku teks, jurnal ilmiah dan referensi statistik.

2. Sumber data

Sumber data penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dibedakan dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Pertama, sumber data primer yaitu meliputi sumber data dasar yang peneliti kumpulkan langsung dari objek penelitian, yaitu buku – buku yang ada kaitannya dengan subjek. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data tambahan yang peneliti Yakini mendukung data primer, dimana merupakan jurnal atau artikel yang berperan mendukung sumber data primer dengan memperkuat konsep sumber data primer. Peneliti literatur untuk informasi reliabilitas tinggi harus dipastikan bahwa literatur yang digunakan adalah benar. Berdasarkan beberapa argumentasi di atas, peneliti menggunakan sumber data primer berupa jurnal penelitian yang telah diterbitkan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah utama dari suatu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data. Pengumpulan data dapat dilakukan di lingkungan, sumber dan cara yang berbeda (Sugiyono, 2015, hlm. 308). Dalam penelitian studi Pustaka pengumpulan data dilakukan dengan :

- a) *Editing*, menelaah data yang diperoleh, terutama kelengkapan, kejelasan dan keserasian makna.
- b) *Organizing*, mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah ditentukan.
- c) *Finding*, melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah – kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah (Dits Prasanti, 2018).

4. Analisis data

Penelitian kepustakaan dengan pendekatan kualitatif memiliki tujuan akhir dari analisis data adalah untuk mendapatkan makna, menghasilkan pemahaman dan konsep dan mengembangkan hipotesis atau teori terbaru (Salim & Haidir, 2019, hlm.111). Maka dari itu, analisis data pada penelitian kualitatif bisa menggunakan tiga teknik analisis data yaitu analisis data deduktif, analisis data induktif dan interpretatif.

a. Analisis Data Deduktif

Analisis data deduktif merupakan analisis yang berangkat dari fakta yang ditemukan oleh peneliti kemudian disimpulkan.

b. Analisis Data Induktif

Analisis data bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan dalam hubungan tertentu atau menjadi hipotesis (Sugiyono. 2015 : 335). Sedangkan menurut Dits Prasanti (2018) analisis data induktif, yaitu mengambil suatu konklusi atau kesimpulan dari situasi yang konkrit menuju pada hal – hal yang abstrak atau dari pengertian

khusus menuju pengertian yang bersifat umum. Proses induktif berangkat dari informasi yang terpisah tetapi silih berkaitan. Penelitian kualitatif tidak dimulai dari deduksi teoritis, tetapi dari fakta empiris. Peneliti menghadapi tantangan untuk melacak, merekam, menganalisis, menafsirkan, melaporkan, dan menarik kesimpulan tentang proses alam (Hamzah, 2020. 23)

c. Interpretatif

Memberi makna atas hasil peneliti ke dalam makna yang normatif.

J. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka untuk skripsi.

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian. Latar belakang penelitian membahas mengenai alasan mendasar yang disajikan oleh peneliti, dimana landasan yang disajikan peneliti diharapkan dapat mengarahkan pembaca untuk mengetahui permasalahan apa yang diangkat oleh peneliti. Latar belakang terdiri dari fakta – fakta yang disajikan oleh peneliti dan relevan mengenai penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa.

2. BAB II Kajian Teori, Pembahasan dan Jawaban dari Rumusan Masalah No. 1

Pada bab ini berisikan kajian teori serta beberapa fakta dan data yang menunjang untuk menjawab rumusan masalah no.1, yaitu mengenai penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

3. BAB III Kajian Teori, Pembahasan dan Jawaban dari Rumusan Masalah No. 2

Pada bab iii ini membahas mengenai data yang relevan dengan rumusan masalah nomor 2, yaitu mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

4. BAB IV Kajian Teori, Pembahasan dan Jawaban dari Rumusan Masalah No. 3

Pada bab iv ini, peneliti membahas beberapa data dan fakta yang relevan dari berbagai sumber untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 yaitu mengenai penggunaan media *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar.

5. BAB V Penutup

Pada bab v ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam bab ini membahas simpulan dari beberapa penjelasan yang telah peneliti kemukakan pada bab – bab sebelumnya. Serta saran yang diberikan dari peneliti kepada pembaca atau kepada peneliti selanjutnya.