

Increasing Students' Learning Motivation Through Media Audio Visual Quizizz

Sera Oktaviyanita

SD Negeri Tegowanu 4
seraoktaviyanita@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Online learning during the current pandemic is felt different from face-to-face learning before the pandemic, this can be seen from the low learning motivation of students. Therefore, teachers need to find solutions related to how to increase students' motivation in carrying out learning at school. One way that can be used to increase students' learning motivation is to use audio-visual media such as quizizz. The purpose of this article is to 1) describe learning motivation in learning, 2) describe quizizz audio-visual learning media, 3) the effect of audio-visual learning media on learning motivation. With the use of audio-visual learning media is expected to increase learning motivation through improving learning outcomes. In addition, with the existence of audio-visual learning media, students are more enthusiastic, interested and active in learning at school.

Keywords: *motivation to learnt, audio visual learning, quizizz*

Abstrak

Pembelajaran secara daring di masa pandemi sekarang ini dirasakan berbeda dengan pembelajaran tatap muka sebelum pandemi hal ini terlihat dari motivasi belajar siswa yang masih rendah. Oleh karena itu, guru perlu mencari solusi terkait bagaimana cara meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media audio visual seperti quizizz. Tujuan artikel ini adalah untuk 1) mendeskripsikan motivasi belajar dalam pembelajaran, 2) mendeskripsikan media pembelajaran audio visual, 3) pengaruh media pembelajaran *audio visual (quizizz)* terhadap motivasi belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan hasil belajarnya. Selain itu dengan adanya media pembelajaran audio visual maka siswa lebih bersemangat, tertarik dan aktif dalam pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *motivasi belajar, media pembelajaran audio, quizizz*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam pembangunan nasional. Pendidikan nasional bertujuan seperti yang dirumuskan pembukaan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadimanusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional ini harus diupayakan perwujudannya dalam situasi serta kondisi apapun, demi kemajuan bangsa. Pendidikan menjadi senjata utama dalam pembangunan peradaban sebuah bangsa. Tanpa pendidikan manusia mendapat pengetahuan untuk membangun peradaban bangsa. Sebab kemajuan sumber daya manusia tergantung pola pendidikan yang tepat sesuai konteks. Pendidikan dihadapkan dengan sejumlah persoalan baik dari para pendidik maupun peserta didik.

Para pendidik diharapkan untuk mencari metode yang tepat dengan perkembangan zaman sehingga proses pendidikan tidak bersifat monoton dan membosankan. Seperti di situasi pandemi covid 19 ini. Perlu adanya pembaharuan dalam penerapan pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia. Maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).Seluruh sekolah menghentikan pembelajaran tatap muka di sekolah dan diganti dengan konsep model pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *Home Learning* (HL). Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer. Sebagai seorang guru mengajar tatap muka secara langsung di ruang kelas, mau tidak mau harus siap dengan model pembelajaran baru ini. Semua benar-benar untuk mempersiapkan konsep model pembelajaran jarak jauh ini dengan baik. Walalupun pada awalnya canggung dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang banyak sekali seperti *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Zoom Meeting*, dan masih banyak aplikasi yang bisa di jadikan sebagai bahan pengajar untuk peserata didik. Ada banyak hal yang dapat saya pelajari melalui model pembelajaran jarak jauh seperti aplikasi yang sudah di sebutkan. Fitur-fitur untuk tatap muka jarak jauh ini sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Kelemahan pembelajaran melalui BDR yang sering ditemui guru antara lain : 1) fasilitas *handphone* yang masih bergabung dengan orangtua, 2) tidak semua peserta didik mempunyai kuota internet, 3) kendala jaringan internet karena letak geografis tempat tinggal peserta didik, serta 4) guru hanya dapat memantau pembelajaran secara jarak jauh dengan sistem *online*. Permasalahan fasilitas hp dapat diatasi dengan peserta didik bergabung dengan teman terdekat yang memiliki gawai. Permasalahan kuota internet dapat diatasi dengan adanya bantuan kuota belajar yang diberikan secara berkala dari program kemendikbud. Permasalahan jaringan tersendat karena letak geografis dapat ditangani dengan mencari lokasi yang sinyal internetnya stabil.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik dalam sistem BDR menurun jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran konvensional di sekolah dengan tatap muka. Oleh karena itu diperlukan inovasi sebuah pendekatan, metode, model, atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik sekaligus tidak menimbulkan kejenuhan dan lebih menyenangkan selama pelaksanaan program belajar dari rumah. Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah melalui media pembelajaran audio visual seperti *quizizz*.

Mukti, W.M (2020:52) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini dengan tujuan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik sekaligus untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajarnya. *Audio visual (video)* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *websites* yang dapat menggabungkan berbagai informasi seperti teks, gambar, presentasi, video, lampiran link dan lain sebagainya. Menu pada audio visual (*video*) dapat diolah sedemikian rupa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemanfaatan *audio visual (video)* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan mencantumkan jadwal pembelajaran serta mengkombinasikan menu yang berada pada *audio visual (video)* untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik lebih memahami tentang disiplin waktu dan tanggung jawab atas apa yang harus dilakukan dan dikerjakan dalam pembelajaran.

Sebelum memahami secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa :

- Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

- Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran *online*

Kata “ motif ”, dapat diartikan sebagai salah satu usaha yang dapat memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga disebut ibarat kekuatan pendorong di dalam dan di dalam diri seseorang untuk melaksanakan sesuatu kegiatan guna mencapai suatu tujuan. Dari kata-kata ini disimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan pendorong yang aktif. Motivasi belajar dapat bertindak sebagai pendorong usaha dan hasil. Seseorang dapat melakukan usaha karena adanya motivasi. Menurut Kompri (2015:131) motivasi dapat menentukan suatu tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam suatu proses pembelajaran, belajar tanpa adanya motivasi akan sangat sulit berhasil karena tanpa motivasi dalam belajar maka tidak akan dapat melakukan proses

belajar dengan baik, hal ini pertanda bahwa sesuatu yang dilakukan tidak dapat berhasil menyentuh kebutuhannya.

Memotivasi siswa, berarti mendorong siswa untuk melakukan sesuatu atau keinginan melakukan sesuatu. Dalam hal ini, motivasi memiliki empat fungsi, sebagai berikut :

1. Mendorong manusia untuk melakukan
2. Menentukan arah tindakan
3. Memilih tindakan
4. Cara mencapai hasil

B. Media Pembelajaran *Audio visual (video)* untuk Pembelajaran *Online*

Media pembelajaran *audio visual (video)* merupakan salah satu fitur pembelajaran yang disediakan oleh *google*. Mukti, W.M (2020:52) menjelaskan media pembelajaran *audio visual (video)* merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan untuk memadukan banyak informasi. Guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat mungkin mengembangkan *audio visual (video)* untuk dimanfaatkan sesuai dengan jenis kebutuhan dalam pembelajaran.

Kelebihan *audio visual (video)* sebagai media pembelajaran antara lain :

1. Fitur dalam *audio visual (video)* sangat lengkap
Fitur lengkap yang dapat dimanfaatkan dalam *audio visual (video)* antara lain :
 - a. Menu penulisan teks untuk menjelaskan materi pembelajaran, menuliskan jadwal pembelajaran, serta menuliskan petunjuk dalam pembelajaran;
 - b. Menu penyisipan gambar untuk menarik peserta didik
 - c. Menu untuk menyisipkan *video youtube* untuk materi berupa *video*.
 - d. Menu untuk menyisipkan *google form* yang dimanfaatkan untuk presensi, LKPD, dan evaluasi;
 - e. Menu untuk menyisipkan *link google meet* untuk pertemuan *online*;
 - f. Menu kalender untuk menyematkan agenda dan tanggal alampembelajaran;
 - g. Menu menyisipkan *power point* untuk menyisipkan materi pembelajaran yang disajikan pada slide;
 - h. Menu menyematkan *excel* untuk menambahkan tabel dalam *google sites*;serta masih banyak menu lain yang dapat dikembangkan pemanfaatannya.
2. *Audio visual (video)* mudah digunakan di mana pun dan kapan pun

Selain kelebihan, Media *audio visual* memiliki kekurangan yaitu memerlukan akses internet. Namun, permasalahan tersebut dapat diatasi karena adanya bantuan kuota secara berkala oleh kemendikbud. Peserta didik yang sedang tidak memiliki kuota internet juga dapat bergabung dengan teman terdekat untuk mengikuti pembelajaran melalui *google sites*.

C. Quizizz

Menurut Purba (2019:5) “Quizizz adalah aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas multiplayer ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Menurut Amornchewin (2018:87) “Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik”. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa Quizizz merupakan salah satu program berbasis kuis yang digabungkan dalam sebuah bentuk permainan dan bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Menurut (Zhao : 2019) mengatakan bahwa quizizz mempunyai fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang dapat menghibur siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Sou Yan Mei (2018), Quizizz dapat digunakan sebagai suatu alat evaluasi berbasis online untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

Menurut Utami (2020:13) adapun kelebihan dari Quizizz sebagai berikut :

1. Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan untuk setiap peserta secara individual dengan urutan yang diacak setiap siswa.
2. Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya, setelah mereka menjawab pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lain.
3. Umpan balik yang diterima oleh setiap peserta berdasarkan benar atau salah akan segera ditampilkan setelah siswa menanggapi setiap jawaban.
5. Quizizz dapat digunakan diperangkat gadget, laptop, dan komputer yang sudah terhubung dengan internet.
6. Jumlah kata dalam suatu pertanyaan dan jawaban tidak akan dibatasi.
7. Jumlah pertanyaan pada pilihan jawaban tidak dibatasi.

Selain memiliki kelebihan, Quizizz memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Siswa tidak dapat melanjutkan soal jika soal sebelumnya tidak dapat di berikan jawaban
2. Jika peserta tidak memiliki internet yang stabil sehingga membuat siswa merasa tertinggal oleh temannya.

D. Hubungan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Quizizz

Menurut Ulfah Fauziyyah (2020) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN”. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya. Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.

Menurut Mohammad Syaifulloh (2020) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS NEGERI 7 Malang”. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz memiliki beberapa kelebihan yaitu alat evaluasi praktis karena tidak memerlukan kertas, tidak membutuhkan waktu penilaian yang lama, serta dapat memacu semangat peserta didik dalam melaksanakan evaluasi.

Menurut Intan (2021) dengan adanya aplikasi Quizizz pendidik dapat mengajak peserta didiknya belajar sambil bermain, sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat. Sebagaimana menurut (N Razali dkk : 2020) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik para siswa berada pada tingkat yang sedang setelah menerapkan pendekatan gamifikasi menggunakan Quizizz.

Motivasi peserta didik dalam pembelajaran *online* dapat ditingkatkan dengan implementasi media pembelajaran *audio visual (video)* diantaranya sebagai berikut :

1. Motivasi waktu kehadiran pembelajaran peserta didik diukur dengan melihat kehadiran peserta didik pada salah satu fitur *audio visual (video)* yaitu *zoom*.
2. Motivasi peserta didik memanfaatkan fasilitas pembelajaran berupa materi pembelajaran dapat dilihat dari banyaknya *viewers* dan komentar *youtube* materi pembelajaran yang disajikan.
3. Motivasi mengerjakan tugas dapat ditingkatkan melalui penyisipan LKPD *online* dalam bentuk *word wall* yang dimodifikasi sebagai LKPD.
4. Motivasi peserta didik dilihat dari rekap LKPD *online* yang dapat mendeteksi, ketepatan peserta didik memahami perintah tugas yang berpengaruh pada ketepatan jawaban peserta didik dan ketepatan waktu pengumpulan tugas.
5. Motivasi mengerjakan soal evaluasi ditingkatkan dengan memanfaatkan alat evaluasi *digital* seperti *quizizz*.

SIMPULAN

Motivasi belajar berasal dari ranah afektif, yang termasuk bagian nilai integritas, yang merupakan aspek penting pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Implementasi media pembelajaran *audio visual (video)* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran *online*. Melalui *audio visual (video)* motivasi peserta didik dalam kehadiran, menyimak materi, serta mengumpulkan tugas yang diberikan dapat dilihat dan ditinjau melalui berbagai fitur lengkap yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan *audio visual (video)* seperti *quizizz* pada pembelajaran *online* peserta didik dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dan dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan Quizizz maka motivasi belajar siswa semakin baik serta terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar siswa di masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amornchewin, dkk. (2018). "The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement". Indonesian Journal Of Informatics Education. Vol.2, issue 2, pp 85-90
- Fauziyyah, Ulfah. (2019). "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN". Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan Bandung.
- Haryati, Intan. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya. https://digilib.uinsby.ac.id/48753/2/Intan%20Haryati_D07217010.pdf
- Kompri. (2015). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukti, W.M. (2020). *Optimalisasi Pendidikan dalam Rekonstruksi Pembelajaran Berbasis Sains dan Teknologi Era New Normal*. Surakarta : Jurnal unej. Vol 1 No 1
- Purba, L.S.L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. Vol. 12. No. 1: Hal. 29-39.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). Surat Edaran tentang pedoman penyelenggaraan pembelajaran di era darurat Covid-19 (Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020). Jakarta : Penulis
- Syaifulloh, M. (2020). "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Peserta Didik Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang". Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.