

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR APLIKASI PENGOLAH ANGKA

**Astina Damayanti<sup>1</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[ismiatiseptianita@gmail.com](mailto:ismiatiseptianita@gmail.com)

**Siswandari<sup>2</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[siswandari@staff.uns.ac.id](mailto:siswandari@staff.uns.ac.id)

**Nurhasan Hamidi<sup>3</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[Nurhasan.hamidi@staff.uns.ac.id](mailto:Nurhasan.hamidi@staff.uns.ac.id)

### *Abstract*

*The aim of this study is to improve motivation of learning spreadsheet through the application of the Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction (ARIAS) learning model assisted by Quizizz media on students of SMK. This study is classroom action research. The subjects of this study were students of class X Accounting at SMK, including 36 students. The data collection technique used in this study was observation, documentation, and questionnaires. Content validity is used to test the validity of the resulting data. The data analysis technique used in this study was qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. This study was conducted in two cycles consisting of planning, implementing, observing, and reflecting. The results showed that the application of the ARIAS learning model assisted by the Quizizz media could increase the spreadsheets' learning motivation of grade X Accounting students at SMK. Increased motivation to learn occurs in each indicator. Increased motivation to learn occurs in each indicator. The average score of students' learning motivation increased by 55 points (from 64 to 119) in the cycle II. This increase is statistically significant with  $t_{count} 28.848 > t_{table} 2.030$  ( $p\text{-value} = 0.000$ ) at  $\alpha = 0.05$ .*

**Keyword:** Learning Motivation, ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction), Quizizz.

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar aplikasi pengolah angka melalui penerapan model pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction (ARIAS) berbantuan media Quizizz pada siswa SMK. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi di SMK yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, dokumentasi, dan angket. Validitas isi digunakan untuk menguji validitas data yang dihasilkan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar aplikasi pengolah angka siswa kelas X Akuntansi di SMK. Peningkatan motivasi belajar terjadi pada tiap indikator. Rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat 55 poin (dari 64 menjadi 119) pada siklus II. Peningkatan ini signifikan secara statistik dengan  $t_{hitung} 28,848 > t_{table} 2,030$  ( $p\text{-value} = 0,000$ ) pada  $\alpha = 0,05$ .

**Kata kunci:** Motivasi Belajar, ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction), Quizizz.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas akan mendorong terciptanya pembangunan nasional yang akan membuat negara semakin maju dan berkembang. Menurut Sugihartono, dkk. (2012:3) pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia guna mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dapat diperoleh salah satunya melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pada hakekatnya pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa dalam satuan pembelajaran. Sani, Sudarmin dan Nurhayati (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas paling utama, yang berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keefektifan proses pembelajaran. Keefektifan pembelajaran salah satunya ditandai dengan tingginya motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Emda, 2018). Motivasi belajar sangat dibutuhkan karena akan memengaruhi aktivitas belajar seseorang (Idzhar, 2016). Rendahnya motivasi belajar akan membuat seseorang tidak semangat dalam menjalankan aktivitas belajarnya. Oleh sebab itu, sudah seharusnya guru memberikan motivasi kepada siswa karena motivasi belajar dapat membuat siswa menjadi semangat belajar, sehingga keberhasilan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Emda (2017) motivasi belajar ialah kondisi yang terdapat dalam diri seseorang

individu yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi motivasi tumbuh dari dalam diri seseorang. Salah satu faktor eksternal yang dapat membangkitkan motivasi belajar dalam diri seseorang antara lain lingkungan (Emda, 2017). Oleh sebab itu, dalam lingkungan belajar di sekolah guru memiliki peranan dan tugas untuk membangkitkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X Akuntansi di SMK ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aplikasi pengolahan angka masih rendah. Proses pembelajaran secara daring menyebabkan interaksi langsung antara guru dengan siswa berkurang. Pembelajaran yang kurang kondusif dan mendukung antara guru dengan siswa membuat siswa merasa jenuh sehingga menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat dan perhatian siswa dalam belajar yang ditunjukkan melalui tingkat kehadiran siswa yang rendah yaitu hanya sekitar 65% selama pembelajaran. Rendahnya kehadiran siswa dapat terlihat dari data presensi yang dilakukan sebelum kelas dimulai. Rendahnya semangat dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas belajarnya ditunjukkan melalui siswa yang 40% siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas dan mengerjakan kuis. Kurangnya rasa senang dan puas, serta rendahnya reaksi siswa terhadap stimulus terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah yang terjadi di kelas. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau

mengemukakan pendapat, hanya sekitar 10% siswa yang memberikan tanggapan.

Beberapa fenomena tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa harus ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Menurut Aunurrahman (2009:143) penerapan model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan rasa senang siswa terhadap pembelajaran, serta menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, terutama model pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dan meningkatkan pemahamannya. Penerapan model pembelajaran akan lebih maksimal jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran. Menurut Indriyani (2019) media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar aplikasi pengolahan angka yaitu dengan Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan *Quizizz* pada Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Tahun Pelajaran 2020/2021.

### **Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*)**

Model pembelajaran ARIAS merupakan hasil modifikasi dari model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Jhon M. Keller. Model pembelajaran ARIAS dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan yang di

dalamnya meliputi dua komponen yaitu nilai dari tujuan yang akan dicapai dan harapan agar berhasil dalam mencapai tujuan (Rahmawati, Kasdi, & Riyanto, 2020). Keller kemudian mengembangkan dua komponen tersebut menjadi empat komponen dalam model pembelajaran, yaitu *Attention, Relevance, Confidence*, dan *Satisfaction*.

Model pembelajaran ARIAS selanjutnya dimodifikasi dengan menambahkan komponen keempat, yaitu *assessment*. Komponen *assessment* ditambahkan karena *assessment* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. *Assessment* digunakan untuk sejauh mana kemajuan yang dicapai oleh siswa. Modifikasi juga dilakukan pada istilah *confidence* menjadi *assurance* dan *attention* menjadi *interest*. Kata *confidence* merupakan padan kata dari *self-confidence*. Rasa percaya bahwa siswa akan mampu dan berhasil dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya dimiliki oleh guru. Siswa juga harus memiliki kepercayaan diri bahwa mereka akan mampu dan berhasil dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kata *attention* diganti menjadi *interest*. Dalam kata *interest* sudah memuat kata *attention*, kata *interest* tidak hanya bermakna menarik perhatian siswa pada awal pembelajaran tapi, namun juga memelihara minat tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung. urutan komponen tersebut selanjutnya dimodifikasi agar memperoleh akronim yang baik dan bermakna menjadi *assurance* (percaya diri), *relevance* (relevansi), *interest* (minat), *assessment* (evaluasi), dan *satisfaction* (penguatan), sehingga menghasilkan kata ARIAS.

Langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran ARIAS menurut Rahman dan Amri (2014:13) adalah sebagai berikut: (1) *assurance*: menentukan kekuatan dan kelemahan diri serta menanamkan pada diri siswa gambaran diri positif terhadap diri sendiri; (2) *relevance*: menghubungkan materi ajar dipelajari siswa dengan manfaatnya terhadap kehidupan sehari-hari; (3) *interest*: melakukan pembelajaran dengan mengajak siswa berdiskusi mengenai suatu permasalahan; (4) *assessment*: melakukan penilaian dengan memberikan evaluasi secara individu kepada siswa; (5) *satisfaction*: menumbuhkan rasa puas terhadap hasil belajar melalui pemberian penghargaan dan penguatan kepada siswa.

Model pembelajaran ARIAS ialah model pembelajaran yang digunakan untuk menanamkan dan menumbuhkan rasa percaya diri, memberikan keterkaitan dengan kehidupan, menumbuhkan serta memelihara minat, melakukan evaluasi terhadap siswa serta menumbuhkan rasa puas dalam diri siswa melalui penguatan. Selain itu, model pembelajaran ARIAS merupakan model yang dikembangkan guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian yang mengemukakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran ARIAS antara lain: penelitian yang dilakukan Prameswari, Suharno, dan Sarwanto. (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model ARIAS efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain oleh Rahmawati, dkk. (2020) yang menjelaskan bahwa siswa yang

menggunakan model pembelajaran ARIAS lebih termotivasi daripada kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

### **Media Quizizz**

*Quizizz* merupakan sebuah *platform* atau aplikasi pendidikan yang berbasis permainan dan teknologi serta dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran (Solikhah, 2020). Menurut Chapman dan Rich, (2018) dengan memasukkan permainan ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Pendapat serupa juga dikemukakan Alsawaier (2017) bahwa permainan dapat membantu guru untuk mengarahkan dan memotivasi siswa serta mengubah kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multi pemain yang dapat diakses melalui laptop, *smartphone*, maupun komputer. Boulden, Hurt, dan Ricardson (2017) mengemukakan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai alat untuk evaluasi pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang baru. *Quizizz* memiliki banyak fitur menarik seperti video, gambar, musik, tema, avatar, dan meme yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan serta mempermudah proses pembelajaran. Beberapa fitur dalam *Quizizz* tersebut dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan motivasi instrinsik maupun ekstrinsik siswa (Sanchez & Camarillas, 2020).

Pembelajaran dengan basis permainan dan teknologi ini dapat dikerjakan siswa dalam mode

*live* atau dapat juga dalam mode pekerjaan rumah atau *homework*. Mode pekerjaan rumah didukung dengan adanya fitur *timer* dalam *Quizizz*. Untuk mengakses kuis atau materi yang telah disiapkan guru dalam *Quizizz*, siswa hanya perlu menggunakan *game pin* atau *link* yang telah dibagikan oleh gurunya. *Quizizz* merupakan *platform* kelas multipemain yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk belajar bersama (Lestari, 2019). Siswa dapat mengerjakan kuis secara kelompok maupun individu, dan dalam aplikasi ini pengerjaan tugas atau kuis bisa menyesuaikan kecepatan siswa. Selain itu, terdapat papan peringkat (*leaderboard*) yang memungkinkan siswa untuk mengetahui nilai dan peringkat peserta kuis dibandingkan dengan peserta lain (Muhtadin & Shobri, 2020). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Zhao (2019) diketahui bahwa papan peringkat dapat membuat siswa saling bersaing untuk menjadi yang terbaik sehingga memotivasi siswa untuk belajar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahman, Kondoy, dan Hasrin (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pemberian kuis memiliki peran positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian lain oleh Razali, et al. (2020) menjelaskan bahwa penerapan *Quizizz* sebagai media untuk menguji pemahaman siswa setelah pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

Dalam penelitian ini, aplikasi *Quizizz* akan digunakan untuk memberikan kuis kepada siswa pada tahap *assurance* guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

### **Motivasi Belajar**

Khodijah (2014:150-151) mengemukakan bahwa motivasi belajar ialah dorongan yang mengubah energi dalam diri individu menjadi suatu kegiatan nyata guna mencapai tujuan tertentu. Pendapat lain Uno (2016: 23) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku. Dorongan internal berasal dari dalam diri siswa tanpa adanya paksaan dan didasari oleh kesadaran dalam diri siswa. Dorongan eksternal timbul karena adanya rangsangan belajar dari luar yang mampu memengaruhi diri siswa. Dari beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar merupakan suatu pendorong yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang memengaruhi keberjalanan kegiatan belajar siswa.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2010:71). Faktor internal berasal dari dalam diri seseorang yang meliputi faktor jasmaniah dan psikologis. Adapun faktor eksternal berasal dari luar diri yang meliputi faktor keluarga, masyarakat, dan sekolah. [Sementara itu](#), indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam penelitian ini yaitu, minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, serta rasa senang dan puas dalam mengerjakan

tugas yang diberikan (Sudjana, 2009:61).

### **Teori Sosial Kognitif Piaget**

Dalam teori sosial kognitif Piaget pengetahuan yang dimiliki siswa bukan hanya berasal dari konstruksi secara mandiri, tetapi juga merupakan hasil dari interaksi sosialnya. Piaget mengemukakan bahwa adanya interaksi siswa dengan teman sebayanya akan membuat siswa tertantang dan terdorong untuk berpikir (Jacob, 1982). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Piaget juga mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang muncul sebagai akibat dari interaksi dengan manusia lainnya yang memiliki pendapat berbeda dan mendorong seseorang untuk memverifikasi pendapat tersebut (DeVries, 1997). Menurut Piaget, interaksi teman sebaya serta interaksi anak dengan orang dewasa berperan penting dalam perkembangan pemahaman anak, kompetensi intelektual, perasaan, nilai, sosial, dan moral (DeVries, 1997).

Pembelajaran dalam teori sosial kognitif menjadikan siswa sebagai subyek aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Guru berperan untuk menciptakan kondisi yang dapat membantu siswa untuk merekonstruksi pengetahuan yang mereka miliki (Jacob, 1982). Siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara fisik dan mental melalui kegiatan eksplorasi, manipulasi, dan penemuan kembali (Jacob, 1982). Jadi, dalam teori sosial kognitif Piaget siswa diharapkan secara aktif membangun pengetahuannya secara mandiri serta melalui interaksi dengan teman ataupun guru dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran ARIAS didasarkan pada teori sosial kognitif Piaget. Penerapan model pembelajaran ARIAS memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi baik dengan guru maupun teman sekelas melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi. Kegiatan tanya jawab dan diskusi akan mendorong siswa untuk membangun pemahaman yang mereka miliki.

### **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru mata pelajaran aplikasi pengolahan angka kelas X AKL di SMK. Penelitian ini dilakukan mulai awal Maret 2021. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X Akuntansi di SMK yang berjumlah 36 siswa. Data dan sumber data berasal dari siswa kelas X Akuntansi dan guru mata pelajaran. Penelitian ini telah dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data interaksi guru dengan siswa serta partisipasi siswa selama penerapan model ARIAS berbantuan media *Quizizz*. Angket digunakan sebagai pengukur motivasi belajar siswa. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumentasi gambar saat kegiatan pembelajaran. Uji validitas data menggunakan validitas isi. Pengujian validitas isi bertujuan untuk mengetahui kemampuan instrument berupa angket dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan hasil lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Observasi disajikan secara lengkap selama proses pembelajaran dan direfleksi di setiap akhir siklus

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung presentase motivasi belajar siswa. Analisis data motivasi belajar siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\sum \text{Skor tiap indikator}}{\sum \text{Skor maksimal tiap indikator}} \times 100\%$$

Hasil persentase motivasi belajar yang diperoleh melalui perhitungan kemudian dikategorikan menjadi 5 kategori sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rumus Kategorisasi Penilaian Aspek Afektif

Rumus	Kategori
$(\mu - 3\sigma) - (\mu - 1,8\sigma)$	Sangat Rendah
$(\mu - 1,8\sigma) - (\mu - 0,6\sigma)$	Rendah
$(\mu - 0,6\sigma) - (\mu + 0,6\sigma)$	Sedang
$(\mu - 0,6\sigma) - (\mu - 1,8\sigma)$	Tinggi
$(\mu + 1,8\sigma) - (\mu + 3\sigma)$	Sangat Tinggi

(Sumber: Azwar, 2013)

Rumus perhitungan *Mean* ideal ( $\mu$ ) dan Standar Deviasi ( $\sigma$ ) adalah sebagai berikut:

$$\mu = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$\sigma = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus tersebut

diperoleh kategori motivasi belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Kategori Motivasi Belajar Siswa

Interval dalam skor	Interval dalam persen (%)	Kategori
25-56	25-40	Sangat Rendah
56-77	40-55	Rendah
77-98	55-70	Sedang
98-119	70-85	Tinggi
119-140	85-100	Sangat Tinggi

Informasi tersebut digunakan untuk mengetahui ketercapaian indikator keberhasilan penelitian. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila motivasi belajar aplikasi pengolah angka siswa mencapai 75% (termasuk dalam kategori tinggi).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Quizizz* dilaksanakan dalam dua siklus. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK pada setiap siklus diukur menggunakan angket yang terdiri dari 35 pernyataan. Angket tersebut disusun berdasarkan lima indikator motivasi belajar, yaitu minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat untuk melakukan tugas belajar, tanggung jawab mengerjakan tugas, reaksi terhadap stimulus, dan rasa senang dan puas terhadap tugas. Hasil capaian setiap indikator motivasi belajar siswa dari Pra tindakan, Siklus I, sampai Siklus II disajikan dalam tabel 3.

**Tabel 3.** *Capaian Indikator Motivasi Belajar Pra tindakan, Siklus I, Siklus II*

Indikator	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
	Angket (%)	Angket (%)	Angket (%)
Minat dan perhatian terhadap pelajaran	49	68	87
Semangat untuk melakukan tugas belajar	47	64	85
Tanggung jawab mengerjakan tugas	44	65	86
Reaksi terhadap stimulus	39	62	82
Rasa senang dan puas terhadap tugas	46	69	85
<b>Jumlah</b>	<b>227</b>	<b>329</b>	<b>425</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>45</b>	<b>66</b>	<b>85</b>

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Tabel 3 menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa saat pratindakan hanya sebesar 45% dengan (kategori rendah), kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 66% (kategori sedang). Rata-rata motivasi belajar aplikasi pengolah angka siswa pada siklus II sebesar 85% (kategori tinggi).

Peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator capaian penelitian yang telah ditetapkan. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa; (1) masih banyak siswa yang belum merespon ketika guru memberikan pertanyaan atau memberikan kesempatan siswa untuk bertanya; (2) sebagian besar siswa kurang terlibat aktif dalam pelaksanaan diskusi dan kurang berkontribusi terhadap kelompoknya; (3) guru kurang memberikan apresiasi kepada siswa; (4) guru bersama siswa belum menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Beberapa perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus II yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I yaitu; (1) guru sebaiknya lebih menekankan pentingnya siswa untuk aktif dalam

kegiatan pembelajaran; (2) guru sebaiknya meningkatkan peranan dalam membimbing siswa dan memonitor siswa dalam kegiatan diskusi terutama bagi siswa yang belum berani mengemukakan pendapat; (3) guru memberikan apresiasi yang lebih kepada siswa dengan memberikan pujian secara verbal ataupun menggunakan emoji yang tersedia di *WhatsApp*, serta dengan memberikan hadiah kepada siswa; (4) guru bersama siswa sebaiknya menyimpulkan hasil pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran ditutup.

Pada siklus II pelaksanaan model pembelajaran ARIAS berbantuan *Quizizz* lebih baik dibandingkan pada saat siklus I. Sebagian besar siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan diskusi maupun tanya jawab. Perbaikan yang dilaksanakan berdasarkan refleksi pada siklus I membuat motivasi belajar siswa telah mencapai bahkan melebihi indikator capaian penelitian yang ditetapkan yaitu sebesar 75% (termasuk dalam kategori tinggi). Disamping itu skor motivasi belajar siswa meningkat 55 poin (dari 64 menjadi 119) pada siklus II. Peningkatan tersebut signifikan secara statistik dengan  $t_{hitung} 28,848 > t_{table} 2,030$  ( $p\text{-value} = 0,000$ ) pada  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu, tindakan penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan *Quizizz* berhenti pada siklus II.

Pada siklus II indikator semangat dalam melakukan tugas belajar dan indikator tanggung jawab mengerjakan tugas belajar mengalami peningkatan paling tinggi dibandingkan indikator motivasi belajar yang lain. Indikator semangat dalam melakukan tugas belajar meningkat sebesar 21% (dari 64% menjadi 85%). Pemberian apresiasi baik verbal maupun

non verbal terhadap hasil belajar siswa pada tahap *satisfaction* membuat indikator semangat dalam melaksanakan tugas belajar meningkat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Salamor (2017) bahwa apresiasi memberikan penguatan terhadap tingkah laku positif siswa serta mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dan bersemangat dalam belajar. Selanjutnya, indikator tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas belajar juga meningkat sebesar 21% ( dari 65% menjadi 86%). Indikator tersebut ditingkatkan melalui tahap *assurance*. Siswa yang percaya diri terhadap kemampuannya akan melaksanakan tanggung jawab yang dimilikinya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Mu'in (2016:219) bahwa percaya diri merupakan akar dari tanggung jawab. Siswa yang memiliki rasa percaya diri akan terdorong untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab (Tuloli & Ismail, 2016:45). Adapun indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan paling kecil ialah indikator rasa senang dan puas terhadap tugas yang diberikan guru, yaitu meningkat sebesar 16% ( dari 69% menjadi 85%). Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru dapat ditunjukkan melalui partisipasi dalam mengerjakan tugas tersebut (Dimiyati & Mudjiono, 2015:28). Artinya, dalam kegiatan kelompok siswa tidak menggantungkan dirinya pada orang lain. Namun, pada pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok masih terdapat siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam upaya pemecahan masalah.

Berdasarkan peningkatan motivasi belajar siswa dari pra tindakan, siklus I dan siklus II

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Quizizz* berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil tersebut membuktikan hipotesis tindakan penelitian ini, bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Aplikasi Pengolah Angka siswa kelas X Akuntansi di SMK. Selain itu, juga dapat diketahui bahwa sintaks model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap *assurance*, guru menumbuhkan rasa percaya diri siswa dengan memberikan pertanyaan. Adanya sikap percaya diri dan mendorong siswa untuk melakukan suatu hal sebaik mungkin sehingga hasil yang dicapai akan lebih baik disbanding sebelumnya. Menurut Pratiwi (2020) rasa yakin dapat memotivasi siswa untuk melaksanakan dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Tahap selanjutnya yaitu *relevance*, guru menjelaskan materi pembelajaran dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Adanya keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tujuan yang jelas akan membuat siswa lebih percaya diri dan termotivasi dalam mempelajari hal yang baru (Erlan, Nusuki, & Saparwadi, 2017). Tujuan yang jelas membuat siswa mengetahui kemampuan yang akan dimiliki dan pengalaman yang akan didapat (Ghasya & Suryati, 2014).

Selanjutnya, pada tahap *interest* siswa diminta untuk melakukan diskusi kelompok guna menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Melalui kegiatan diskusi kelompok akan terjalin komunikasi dan kerjasama antar anggota

kelompok. Bektiarso (2015: 70) mengemukakan bahwa kerjasama dapat memotivasi untuk terlibat secara berkelanjutan dalam tugas-tugas kompleks, memberikan kesempatan untuk melaksanakan dialog bersama dan menemukan, serta untuk mengembangkan keterampilan sosial. Selain itu, melalui kegiatan diskusi siswa akan saling bertukar pendapat dan menggali informasi sebanyak mungkin untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Menurut Rahmawati, dkk. (2020) motivasi belajar siswa akan meningkat melalui kegiatan menggali informasi, kegiatan tersebut membuat siswa tertarik dan memberikan pengalaman baru bagi mereka. Pada tahap *assessment* guru meminta siswa untuk menyampaikan tanggapan atas presentasi yang telah dilakukan kelompok lain. Selain itu, guru juga melakukan tes melalui aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui tingkat pemahaman masing-masing siswa. Siswa akan mengetahui hasil jawaban benar dan salah serta peringkat mereka dalam kelas setelah kuis selesai dikerjakan. Hal tersebut akan membuat siswa mengetahui kelebihan dan kelemahan yang ada dalam dirinya, sehingga membuat siswa termotivasi untuk lebih giat belajar (Pratiwi, 2020).

Tahap terakhir *satisfaction*, guru memberikan apresiasi yang pantas baik verbal maupun non verbal atas keberhasilan siswa dalam diskusi kelompok maupun tes individu. Pemberian apresiasi kepada siswa merupakan suatu bentuk penguatan dalam pembelajaran yang akan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Salamor (2017) bahwa apresiasi memberikan penguatan terhadap tingkah laku

positif siswa serta mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dan bersemangat dalam belajar.

Penerapan *Quizizz* juga dikatakan berhasil membantu model pembelajaran ARIAS dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media *Quizizz* dalam tahap *assessment* membuat siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar. Hal tersebut terjadi karena adanya berbagai fitur yang menarik dalam *Quizizz* seperti video, gambar, musik, tema, avatar, dan meme yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan serta mempermudah proses pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan dengan pendapat Sanchez dan Camarillas (2020) bahwa beberapa fitur dalam *Quizizz* seperti gambar dan musik dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, adanya papan peringkat yang muncul setelah siswa mengerjakan soal evaluasi juga membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih giat agar mendapatkan nilai terbaik. Sejalan dengan pendapat Zhao (2019) yang mengemukakan bahwa papan peringkat dapat membuat siswa saling bersaing untuk menjadi yang terbaik sehingga memotivasi siswa untuk belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar aplikasi pengolah angka siswa kelas X Akuntansi di SMK. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah pelaksanaan

tindakan. Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari rata-rata motivasi belajar aplikasi pengolah angka pada pra tindakan sebesar 45% dengan kategori rendah, selanjutnya pada siklus I meningkat menjadi 66% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa telah mencapai indikator capaian penelitian yaitu 75% (termasuk dalam kategori tinggi). Disamping itu skor motivasi belajar siswa meningkat 55 poin (dari 64 menjadi 119) pada siklus II. Peningkatan tersebut signifikan secara statistik dengan  $t_{hitung} 28,848 > t_{table} 2,030$  ( $p\text{-value} = 0,000$ ) pada  $\alpha = 0,05$ .

Berdasarkan simpulan di atas, dapat disampaikan beberapa saran yaitu guru diharapkan dapat menjadikan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Quizizz* sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aplikasi pengolah angka. Peneliti juga diharapkan dapat mengkaji sumber dan referensi mengenai motivasi belajar sebagai dasar untuk melakukan penelitian lanjutan agar memperoleh hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alsawaier, R. (2017). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *Educational and Technology Journal*, 1-47.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Azwar, S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bektiarso, S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Boulden, C. D., Hurt, J. W., Richardson, M. K. (2017). Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report. *Inquiry in Education*, 9 (1).
- Chapman, R. J., Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?. *Journal of Education for Business*, 93 (7), 314-321.
- DeVries, R. (1997). Piaget's Social Theory. *Educational Researcher*, 26 (2), 4-17.
- Dimiyati, Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Erlan, B. P., Nusuki, Saparwadi, L. (2018). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Pokok Reaksi Reduksi Oksidasi di Kelas X MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 95-103.
- Ghasya, D. A. V., Suryanti. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2 (2), 1-15.
- Idhzar, A. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 222-228.
- Indriyani, L. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2 (1), 17-26.
- Jacob, S. H. (1982). Piaget and Education: Aspects of a Theory. *The*

- Educational Forum*, 46(3), 265-282.
- Khodijah, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Lestari, T,W., (2019). Kahoot! And Quizizz: A Comparative Study on The Implementation of Learning Application Toward Student' Motivation. *Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 2 (2)., 13-23.
- Muhtadin, A., Shobri, Y, A., (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13 (1), 128-138.
- Mu'in, F. (2016). *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoritik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prameswari, W. S., Suharno, Sarwanto. (2018). Implementation of ARIAS Learning Models on Thematic Learning for Elementary School Students. *Advances in Social Science. Education and Humanities Research*, 277, 65-68.
- Pratiwi, R. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Pembelajaran ARIAS. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 4 (2), 183-199.
- Rahman, M & Amri S. (2014). *Model Pembelajaran Arias Terintegratif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4 (3), 60-66.
- Rahmawati, R., Kasdi, A., Riyanto, Y. (2020). Pengaruh Model Arias Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6 (1), 1-10.
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification Elements in *Quizizz* Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *International Conference on Technology, Engineering and Sciences (ICTES) 2020*, 917, 1-10.
- Salamor, J. M. (2017). Hubungan Antara Pemberian Reward Dari Guru Dengan Motivasi Berprestasi Siswa di SMA Kristen Halmahera Utara. *Jurnal Hibualamo*, 1 (1), 22-29.
- Sanchez, M. J. & Camarillas, N. G. (2020). Gamification and Students' Motivation: Using *Quizizz* in English as a Foreign Language (EFL) Classroom. *Studia Universitatis Petru Maior*, (2), 143-157.
- Sani, Z. M., Nurhayati, S., & Sudarmin. (2016). Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1 (1), 56-65.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Solikhah, H. (2020). 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. *Bapala*. 7 (3), 1-8.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tuloli, J., & Ismail, D. E. (2016). *Pendidikan Karakter: Menjadikan Manusia Berkarakter Unggul*. Yogyakarta: UII Press.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

*Berkarakter Unggul*. Yogyakarta: UII Press.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Zhao, F. (2019). Using *Quizizz* to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.