

## **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI APLIKASI EDUKASI *QUIZIZZ* PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN PENDIDIKAN SD UMJ**

**Laily Nurmalia<sup>1)\*</sup>, Lutfi<sup>2)</sup>, Fitria Rosmi<sup>3)</sup>, Anisa Ihza Emorad<sup>4)</sup>,**

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Ciputat, Cirendeui, Ciputat Tim, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 15419.

<sup>2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Ciputat, Cirendeui, Ciputat Tim, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 15419.

<sup>3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Ciputat, Cirendeui, Ciputat Tim, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 15419.

<sup>4)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Ciputat, Cirendeui, Ciputat Tim, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 15419.

[laily.nurmalia@gmail.com](mailto:laily.nurmalia@gmail.com)

*Diterima: DD MM YYYY*

*Direvisi: DD MM YYYY*

*Disetujui: DD MM YYYY*

### **ABSTRACT**

*This study aims to increase students' learning motivation by using the quizizz application in the Elementary Education Development course. This study has a population of 80 PGSD students who take the Elementary Education Development course. The research method used is action research. The results showed that there was an increase in student motivation. From the pre-cycle of students there is no motivation to learn in the Elementary Education Development course and many students do not know the quizizz application. In the first cycle, the students were slightly motivated in the Elementary Education Development lecture and there were still 50 students who had not been able to use the quizizz application. In the second cycle, the students' learning motivation was greatly increased and all students were able to use the quizizz application.*

**Keywords:** *Learning motivation, Quizizz, Elementary Education Development*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi quizizz di mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD. Penelitian ini memiliki populasi 80 mahasiswa PGSD yang mengikuti mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD. Metode penelitian menggunakan adalah action research yang terdiri dari dua siklus. Instrument pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa..Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan hasil yang diperoleh melalui prasiklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Dari prasiklus mahasiswa belum ada motivasi belajar pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD dan mahasiswa banyak yang belum mengetahui aplikasi quizizz Pada siklus I mahasiswa sudah sedikit termotivasi pada perkuliahan Perkembangan Pendidikan SD dan mahasiswa masih ada 50 mahasiswa belum bias menggunakan aplikasi quizizz. Pada siklus II motivasi belajar mahasiswa sangat meningkat dan semua mahasiswa sudah bias menggunakan aplikasi quizizz.

**Kata kunci:** Motivasi belajar, Quizizz, Perkembangan Pendidikan SD

## PENDAHULUAN

Semakin meluasnya penyebaran **S** Crown Infections 2019 (Coronavirus) membuat otoritas publik mempertimbangkan setiap opsi dalam mengelola keadaan saat ini.

Dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 yang diidentikkan dengan Karantina Kesejahteraan, maka kemudian dipertegas dengan PP Pedoman Pendeta Kesejahteraan Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berkala (PSBB) dan Pedoman Pendeta Kesejahteraan Nomor 9 Tahun 2020. antusias ditentukan untuk bekerja, belajar dan cinta di rumah. Jelas, ini memungkinkan alam semesta sekolah kita berubah 180 derajat melalui keputusan terakhir pembelajaran internet (kursus online) atau e-learning. Mengingat pandemi Coronavirus, kemajuan imajinatif dari waktu komputerisasi lain dalam sistem pembelajaran juga diperlukan. Pembelajaran berbasis web atau disebut juga pembelajaran virtual merupakan salah satu upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut.

Pembelajaran e-learning atau jarak jauh telah dilaksanakan dan digunakan oleh para mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jakarta. Namun terdapat kendala pada mahasiswa UMJ khususnya pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan Sekolah Dasar tingkat motivasi belajar mahasiswa rendah, terutama saat perkuliahan dilaksanakan secara daring ini. Perkuliahan dilaksanakan menggunakan zoom meeting atau gmeet dan juga e-campus. Ternyata hasil belajar yang didapat tidak memuaskan disebabkan salah satunya karena tingkat motivasi mahasiswa yang rendah pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD. Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yakni dengan menggunakan aplikasi quizizz disetiap pertemuan perkuliahan.

Sistem pembelajaran kini telah berubah mengikuti perkembangan zaman, dan berubah dengan cepat menggunakan inovasi komputerisasi, yang digunakan untuk bekerja pada sifat administrasi dan pelatihan. Inovasi

merupakan perangkat dan implikasi yang dapat menjunjung tinggi sistem pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat dicirikan sebagai penggunaan standar logis untuk mengatasi masalah pembelajaran (Siregar E. d., 2015). Dengan demikian, inovasi adalah bagian vital dari keberadaan manusia, dan pelatihan adalah salah satunya. Pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran dengan bantuan kemajuan inovasi data berarti membuat latihan pembelajaran lebih berdaya. Kemajuan-kemajuan inovatif telah ditampilkan untuk mempengaruhi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di sekolah. Dampak positif inovasi pada berbagai media yang dibuat bekerja pada pengaturan dan kemampuan siswa untuk mencapai kapasitas perolehan yang ideal. Standar pembelajaran yang imajinatif, inovatif dan menyenangkan dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang dikembangkan oleh suara, visual dan sensasi. Peningkatan inovasi yang terus digunakan terus menciptakan media pembelajaran berbasis TIK yang ampuh dan efektif. Salah satunya dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi online untuk membina media pembelajaran, khususnya Quizizz. Aplikasi edukatif ini belum banyak diketahui oleh para guru di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jakarta. inventif dan menyenangkan dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang disampaikan melalui suara, visual dan sensasi. Peningkatan inovasi yang terus digunakan terus menghadirkan media pembelajaran berbasis TIK yang tangguh dan produktif. Salah satunya dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi online untuk membina media pembelajaran, khususnya Quizizz. Aplikasi edukatif ini belum banyak diketahui oleh para guru di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jakarta. inovatif dan menyenangkan dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang disampaikan melalui suara, visual dan sensasi. Kemajuan inovasi yang terus digunakan terus menciptakan media pembelajaran berbasis TIK yang menarik dan produktif. Salah satunya dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi online untuk membina media pembelajaran, khususnya Quizizz. Aplikasi edukatif ini belum banyak diketahui

oleh para pengajar di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jakarta.

Saat pembelajaran di web, pengajar membutuhkan media pembelajaran internet yang dapat menjunjung tinggi sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam menggarap hakikat pembelajaran. Adapun pemanfaatan media dalam sistem pembelajaran, pengajar harus memenuhi langkah-langkah untuk memilih media yang akan digunakan. Pedoman yang harus diperhatikan adalah obyektif, logis, terjangkau dan masuk akal. Sehebat apapun media tersebut, jika tidak dimanfaatkan seperti yang diharapkan, tidak akan membawa banyak keuntungan. Untuk situasi ini, pembicaraannya adalah tentang media pembelajaran apa yang dapat digunakan dalam mencari tahu bagaimana membantu siswa dalam mengerjakan pemahaman materi yang diberikan, dan untuk membantu siswa dengan mengembangkan cara yang paling umum untuk menampilkan materi lebih banyak lagi tanpa masalah. Seperti yang dikemukakan oleh Donald P Edy, keunggulan media inovasi instruktif adalah: memperluas kegunaan instruktif, memberikan kesempatan latihan pertunjukan yang disesuaikan, memberikan pembentukan instruktif yang lebih kuat, mendidik lebih mantap, dan mengakui pembelajaran yang berkelanjutan dan lebih luas (Paramita, 2010).

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh John Renold Siregar, media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan ukuran pembelajaran di semua proyek dan jenjang, sehingga kemampuan untuk membuat dan menggunakan media pemerolehan sangat dibutuhkan oleh seorang instruktur ahli (Siregar J. R., 2014). Menurut Munadi, kapasitas utama media pembelajaran adalah sebagai aset pembelajaran (Munahdi, 2010). Motivasi yang melatarbelakangi media pembelajaran adalah untuk memperlancar ukuran kesesuaian pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang ideal atau ada penyesuaian perilaku. Menurut

Azhar pemanfaatan media dalam pembelajaran memberikan banyak keuntungan dalam sistem pembelajaran. Menurut kelebihanannya, pemanfaatan media pembelajaran dalam siklus belajar dan mengajar dapat menciptakan hasrat dan minat baru pada siswa, menghasilkan inspirasi dan dorongan latihan belajar dan dalam hal apapun, menyambut konsekuensi mental bagi siswa (Azhar, 2010).

Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah tugas media pembelajaran sebagai diskusi untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar atau sumber data kepada penerima manfaat. Ini tidak dapat dipisahkan dari pekerjaan instruktur. Oleh karena itu, kemampuan instruktur dalam mendorong siswa menjadi salah satu kebutuhan wajib yang diperlukan karenanya dianggap terus diciptakan di masa depan dengan model dan media yang kuat dan cakup. Kemampuan guru dalam hal dominasi TIK dalam menyampaikan media pembelajaran dirasa kurang, dan harus terus digarap agar kemampuan ini signifikan dalam mengembangkan kemampuan siswa, salah satunya wajib dengan menambah pemahaman dan kemampuan untuk menciptakan pemerolehan. media yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswanya, yang dapat dijunjung tinggi oleh pelaksanaan kewajiban dan unsur-unsur Insinyur Inovasi Pembelajaran yang bermanfaat dengan bekerja sama dengan peningkatan keterampilan Kendaraan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis TIK. Hal inilah yang dapat dibuat sebagai media pembelajaran dengan pemanfaatan TIK khususnya pada aplikasi online khususnya Quizizz. Aplikasi edukatif ini umumnya belum banyak diketahui oleh para guru di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jakarta.

Salah satu media pembelajaran berbasis inovasi adalah aplikasi pembelajaran online di ponsel dan workstation yang disebut Quizizz. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran internet berisi tes yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan sekolah dan bisnis. Quizizz adalah aplikasi Instruksi

berbasis game yang memberikan latihan multipemain ke wali kelas dan menjadikan pembelajaran di ruang belajar lebih menyenangkan dan intuitif (Guhlin, 2016). Media Quizizz menikmati manfaat bahwa pertanyaan yang diperkenalkan di media Quizizz memiliki waktu terbatas, siswa diinstruksikan untuk berpikir tepat dan cepat dalam mengerjakan pertanyaan di media Quizizz.

Quizizz ini berisi materi pembelajaran yang dijadikan satu sebagai pertanyaan cerdas tentang berbagai topik di berbagai tingkatan, mata pelajaran, dan lain-lain dengan keputusan substansi materi yang dibuat oleh instruktur yang bertindak sebagai administrator atau perencana yang disimpan di perpustakaan tes di halaman arahan. Penelitian yang berbeda diidentifikasi dengan pemanfaatan media Quizizz menunjukkan manfaat yang akan diperoleh dalam memperluas kemampuan siswa dan manfaat melanjutkan untuk mengasah keterampilan instruktur dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz ini. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya untuk mewajibkan isu media pembelajaran tradisional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk mengasah kemampuan dan inspirasi belajar siswa mengingat media pembelajaran selanjutnya memberikan pembelajaran yang imajinatif, inventif dan menyenangkan. model. Ini erat terkait dengan pembelajaran, untuk lebih spesifik bagaimana instruktur berperan dalam menemukan yang memungkinkan siswa untuk beradaptasi secara memadai atau dapat mencapai hasil sesuai tujuan.

Pengembangan media pembelajaran Quizizz harus diakhiri mengingat substansinya harus ditingkatkan oleh pengajar agar nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam percakapan terlampir, gambaran tentang apa itu Quizizz, sarana yang tugasnya sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi era transformasi modern 4.0. Kita harus melihat ke Quizizz. Apa itu Quizizz? Quizizz digambarkan sebagai perangkat web untuk membuat game tes

cerdas untuk digunakan di ruang belajar Anda, misalnya untuk penilaian perkembangan (Bahar, 2017). Aplikasi ini online yang berarti sangat baik dapat digunakan jika ada dukungan web yang memadai. Quizizz tidak sulit untuk dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran.

Berikut adalah perspektif Guhlin, mengungkap tentang Quizizz: Quizizz memungkinkan Anda melakukan pengujian multipemain yang berfungsi di hampir semua gadget (Guhlin, 2016). Demikian juga, Anda bisa mendapatkan evaluasi orang lain yang dapat diselesaikan di kelas atau dialokasikan sebagai tugas sekolah. Dengan catatan gratis Anda, Anda juga dapat memperdagangkan hasilnya. Pendidik membuat catatan mereka dan mendistribusikan koneksi ke Quizizz. Kemudian siswa, bekerja dengan kecepatan mereka sendiri, menyelesaikan tes menggunakan ponsel yang terhubung ke Internet. Semakin cepat mereka bereaksi, semakin banyak fokus yang mereka peroleh.

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi Quizizz adalah sebagai intuitif penglihatan dan suara. Quizizz ini memiliki manfaat yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan penilaian pembelajaran, misalnya terdapat informasi dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran dimana hasilnya dapat digunakan sebagai bahan penilaian pembelajaran lanjutan. Satu lagi komponen media ini adalah digunakan sebagai sarana belajar di rumah, khususnya tugas sekolah (PR) yang dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar di luar kelas, khususnya di ruang belajar virtual hanya sebagai tempat belajar. sekaligus bermain dengan media ini. Permainan yang imajinatif, inventif, menguji, dan menyenangkan akan menumbuhkan inspirasi positif bagi keinginan belajar siswa.

Kita tentu dapat menemukan konten pembelajaran yang telah disusun oleh pencipta yang dapat ditemukan oleh guru di Quizizz ini, hanya untuk pengajar di Bengkulu pertanyaan

tersebut diperkenalkan dalam bahasa Inggris karena sebagian besar dibuat oleh orang-orang di luar Indonesia, menjadikan ini saat ini. media harus ditingkatkan lagi dengan bahasa Indonesia. Untuk itu mereka perlu mengetahui bagaimana cara membuat media Quizizz agar dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bagi siswanya. Media pembelajaran dengan aplikasi Quizizz sangat mudah dibuat, khususnya dengan terlebih dahulu menyiapkan materi sebagai soal dan jawaban pilihan di aplikasi online Quizizz ini. Setelah siap dengan bahannya, jika tidak terlalu repot, masuk ke aplikasi di web, yaitu: [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).

Cara membuat dan memanfaatkan media Quizizz ini adalah dengan mulai membuka halaman situs yang ada di alamat sebelumnya. Untuk pemula atau individu yang tidak memiliki akun, untuk dapat membuat akun Quizizz ini dengan mendaftar dengan bergabung di situs, maka total pendaftaran. email dan kunci rahasia kami. Jika sudah masuk ke web tersebut, Anda akan dihadapkan pada sebuah library dengan berbagai macam media uji yang telah dibuat oleh produsen uji sebelumnya. Kami dapat memilih tes yang tersedia untuk digunakan oleh siswa untuk dipertimbangkan, menjadikannya tugas sekolah, atau berlatih secara bebas dengan memilih sesuai kebutuhan kami. Terlepas dari tes yang tersedia, lebih baik jika kita membuat tes sendiri dengan membuat tes sendiri dengan memutuskan untuk membuat tes saya atau membuat tes saya. Caranya adalah dengan terlebih dahulu menyiapkan banyak pertanyaan untuk konten uji kreasi kami. Kemudian, kemudian kita buka aplikasi dan info pertanyaan yang telah kita atur. Jika sudah selesai, jika tidak terlalu merepotkan, sebarkan karya kita dengan tujuan agar bisa dimanfaatkan oleh kita dan juga orang lain. Dengan demikian, ragam media yang dihasilkan dapat semakin tersebar luas dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Caranya adalah dengan terlebih dahulu menyiapkan banyak pertanyaan untuk konten uji kreasi kami. Kemudian, pada saat itu

kami membuka aplikasi dan informasi pertanyaan yang telah kami atur. Jika sudah selesai, jika tidak terlalu merepotkan, sebarkanlah karya kita sehingga cenderung dapat dimanfaatkan oleh kita sendiri maupun oleh orang lain juga. Oleh karena itu, ragam media yang dihasilkan dapat lebih tersebar luas dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Caranya adalah dengan terlebih dahulu menyiapkan banyak pertanyaan untuk konten uji kreasi kami. Kemudian, pada saat itu kami membuka aplikasi dan informasi pertanyaan yang telah kami atur. Jika sudah selesai, sebarkan dengan baik karya kita agar dapat dimanfaatkan oleh kita dan juga orang lain. Dengan demikian, ragam media yang dihasilkan dapat lebih tersebar luas dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran (Siregar E. d., 2015).

Aplikasi Quizizz edukatif ini diandalkan untuk menambah inspirasi belajar siswa. Wlodkowski (Siregar J. R., 2014) menjelaskan, "Inspirasi adalah suatu kondisi yang menyebabkan atau menyebabkan perilaku tertentu dan memberikan bimbingan dan perlindungan dari perilaku itu". (Usman, 2014) menyatakan, "Inspirasi adalah keinginan yang terkandung dalam diri seseorang yang menjiwainya untuk melakukan suatu gerakan atau sesuatu yang menjadi premis atau pembenaran bagi seseorang untuk bertindak". Vroom (Usman, 2014) mengatakan, "Inspirasi merupakan efek samping dari tiga komponen, yaitu valensi, asumsi dan instrumentasi". Dengan inspirasi, instruktur dapat lebih bersemangat dalam mengurus pekerjaan mereka dan percaya pada apa yang telah mereka kembangkan secara mengagumkan dan efektif.

Dalam menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz, para guru di perguruan tinggi perlu mengetahui kualitas siswanya, agar mereka mengetahui keadaan siswanya. Selama latihan pembelajaran, pembicara harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk siswa dan sesuai dengan

karakteristik siswa yang juga perlu memperhatikan kebutuhan siswa. Pada umumnya, mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia tergolong pada tahap peningkatan yang berusia 18 sampai 24 tahun. (Paramita, 2010). Tahap ini dapat dicirikan pada masa muda akhir hingga masa dewasa awal dan sejauh kemajuan, tugas peningkatan pada usia pelajar ini adalah untuk membangun fondasi kehidupan. Berdasarkan gambaran tersebut, maka dapat diduga bahwa mahasiswa pengganti adalah mahasiswa berusia 18 sampai 25 tahun yang terdaftar dan menempuh pendidikan di perguruan tinggi mulai dari skolastik, politeknik, sekolah menengah, instansi dan perguruan tinggi. Kualitas siswa adalah penampilan nyata pada saat ini tidak mencampuri latihan di sekitar, mulai memiliki kecerdasan dan imajinasi yang tinggi yang dikembangkan untuk masa depan, memiliki kesempatan yang besar untuk memiliki koneksi dan menentukan karakter mereka. Siswa perlu lebih mengembangkan prestasi di sekitarnya, memiliki tanggung jawab dan kebebasan dalam menyelesaikan tugas sekolah. Saat ini Quizziz juga tersedia di aplikasi game yang bisa langsung diunduh di ponsel. Dimana hampir semua mahasiswa FIP UMJ khususnya mahasiswa PGSD memiliki handphone. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran ini dalam berpidato menjadi menarik dan inspirasi belajar siswa dapat meningkat.

Oleh karena itu, seperti yang ditunjukkan oleh ahlinya, diperlukan kegiatan ujian yang menganalisis bagaimana membangun inspirasi atau motivasi belajar siswa melalui aplikasi instruktif Quizizz pada mata kuliah Pengembangan Pendidikan SD UMJ. Maka peneliti mengarahkan eksplorasi pada penelitian yang berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Pendidikan SD UMJ.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang yakni action research, yang terdiri dari dua siklus.

Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Instrument pengumpulan data menggunakan observasi dan angket.

Jumlah populasi dalam ujian ini adalah mahasiswa angkatan 2019. Seluruh mahasiswa di mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD, yang menempuh pendidikan keguruan SD di Universitas Muhammadiyah Jakarta yang sedang mengambil mata kuliah Tingkat Lanjut Sekolah Dasar, berjumlah 80 mahasiswa. Penelitian ini terjadi di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jakarta, Jalan Cirendeu Tangerang. Penelitian di laksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

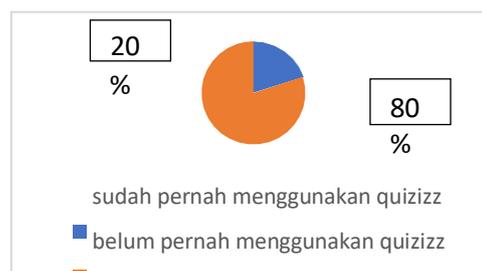
#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat prasiklus dimana para mahasiswa diberikan angket tentang pengetahuan mengenai quizizz. Hasil dari tes awal prasiklus yang belum mengetahui aplikasi quizizz sebanyak 55% dan yang sudah mengetahui aplikasi quizizz sebanyak 45%, seperti pada gambar 1. Mahasiswa yang belum pernah menggunakan quizizz sebanyak 80% dan mahasiswa yang sudah pernah menggunakan aplikasi quizizz sebanyak 20%, seperti pada gambar 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui dan menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Perkembangan Pendidikan SD.

Gambar 1. Pra siklus mengetahui tentang quizizz

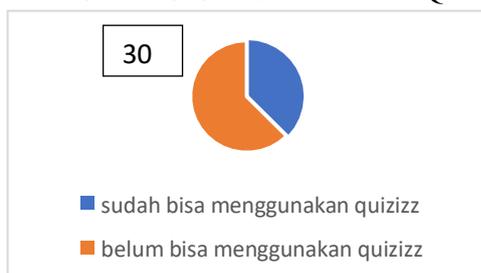


Gambar 2. Pra siklus penggunaan quizizz

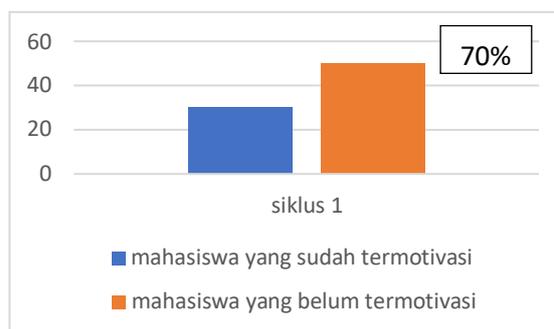


Kemudian dilanjutkan pada siklus I, Sebelum dimulai peneliti mempersiapkan bahan ajar dan media yang dibutuhkan selama proses penelitian seperti materi dalam bentuk power point dan video penjelasan mengenai penggunaan aplikasi quizizz. Selain itu peneliti menyediakan link zoom meeting dikarenakan perkuliahan dilaksanakan secara daring. Saat siklus I dimulai mahasiswa diberitahukan dan dijelaskan mengenai apa itu quizizz. Setelah mahasiswa mengetahui aplikasi quizizz mahasiswa langsung mempraktekannya pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD. Selama proses banyak mahasiswa yang bertanya kepeneliti maupun kepada temannya yang sudah mengerti cara penggunaan quizizz, sehingga peneliti mengalami kesulitan dikarenakan masih banyak yang belum dapat menggunakan aplikasi quizizz dan waktu yang terbatas sehingga motivasi belajar mahasiswa pada matakuliah Perkembangan Pendidikan SD masih rendah dikarenakan mahasiswa masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi quizizz. Data yang didapat yakni mahasiswa yang sudah bisa menggunakan aplikasi quizizz 30 mahasiswa dan 50 mahasiswa belum bias penggunaan aplikasi quizizz, seperti pada gambar 3. Karena masih banyak yang belum dapat memahami aplikasi quizizz dan belum muncul motivasi mahasiswa pada matakuliah Perkembangan Pendidikan SD baru 30% yang merasa sudah termotivasi pada perkuliahan Perkembangan Pendidikan SD dan 70% yang belum merasa termotivasi belajar pada perkuliahan Perkembangan Pendidikan SD, seperti pada gambar 4. Maka peneliti akan melanjutkan kesiklus II.

Gambar 3. Siklus I Pemahaman Quizizz



Gambar 4. Siklus I Tingkat motivasi

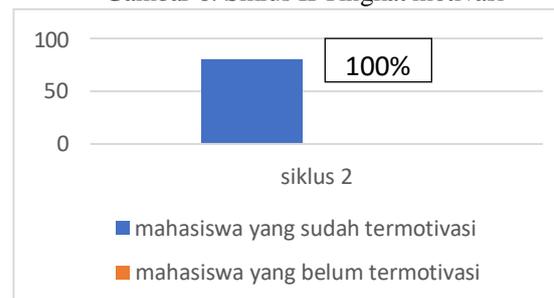


Pada siklus II para mahasiswa sudah banyak yang bisa menggunakan aplikasi quizizz, data yang di dapat 80 mahasiswa atau 100% mahasiswa sudah dapat menggunakan aplikasi quizizz seperti pada gambar 5. Selama proses berlangsungnya mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD mahasiswa menggunakan aplikasi quizizz dan para mahasiswa merasa menyukai dan menyenangkan pada mata kuliah ini karena lebih seru dan menarik tidak lagi perkuliahan konvensional atau mendengarkan dosen menjelaskan saja seperti pada gambar 6. Sehingga motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD ini sangat tinggi dibandingkan sebelumnya saat belum mengetahui dan belum menggunakan aplikasi quizizz.

Gambar5. Siklus II Penggunaan Quizizz



Gambar 6. Siklus II Tingkat motivasi



Hasil dari siklus II ini mengalami peningkatan drastis yakni semua mahasiswa sudah memahami dan menggunakan aplikasi quizizz dan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD. Artinya, bahwa hasil penelitian pada siklus II ini sudah mencapai target. Sehingga tidak perlu adanya perbaikan dalam proses penelitian selanjutnya.

Maka dari itu dari hasil penelitian aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD disebabkan dengan aplikasi quizizz mahasiswa merasa semangat dan senang, tidak lagi merasa bosan saat diperkuliahkan berlangsung sehingga motivasi belajar mahasiswa pun meningkat.

## SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan guna meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi quizizz pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD. Penelitian ini dilakukan pada jurusan PGSD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, sedangkan yang menjadi sampelnya adalah mahasiswa di mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD dengan jumlah 80 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan hasil yang diperoleh melalui prasiklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Dari prasiklus mahasiswa belum ada motivasi belajar pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD dan mahasiswa banyak yang belum mengetahui aplikasi quizizz. Pada siklus I mahasiswa sudah sedikit termotivasi pada perkuliahan Perkembangan Pendidikan SD dan mahasiswa masih ada 50 mahasiswa belum bisa menggunakan aplikasi quizizz. Pada siklus II motivasi belajar mahasiswa sangat meningkat secara signifikan dan semua mahasiswa sudah bias menggunakan aplikasi quizizz.

Berdasarkan hasil akhir dari penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya sehingga peneliti memberikan saran

untuk para pendidik agar lebih meningkatkan kembali motivasi belajar mahasiswa agar hasil belajar mahasiswa menjadi lebih meningkat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih ditujukan kepada Allah SWT, Universitas Muhammadiyah Jakarta khususnya Fakultas Ilmu Pendidikan, prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, rekan-rekan sejawat, suami dan anak-anak tersayang saya yang telah memberikan dukungan sehingga terselesaikannya penelitian ini.

## REFERENSI

- Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahar, A. (2017, maret 10). *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Retrieved from ahzza: www.ahzaa.net
- Guhlin, M. (2016, maret 10). *Gamifying Learning With Quizizz*. Retrieved from tcea: www.blog.tcea.org
- Munahdi. (2010). *Media Pembelajaran*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Paramita, G. V. (2010). Studi Kasus Perbedaan Karakteristik Mahasiswa Di Universitas 'X' - Indonesia dengan Universitas 'Y'-Australia. *Humaniora*, 1(2), 629-635.
- Siregar, E. d. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, J. R. (2014). Peningkatan Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Lesson Study Di SMAN 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pendidikan dan Kepengawasan*, 1(1), 1-10.
- Usman, H. (2014). *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara