

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN
VIDEO PEMBELAJARAN DAN APLIKASI QUIZIZZ PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Sri Handayani Cemerlang

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
sriikkhnd05@gmail.com

Mufarizuddin

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
zuddin.unimed@gmail.com

Rizki Ananda

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id

Iis Aprinawati

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
aprinawatiis@gmail.com

Putri Hana Pebriana

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
putripebriana99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, kurangnya semangat dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa lebih banyak tidur, bermain dan kurangnya minat belajar sehingga kurangnya motivasi siswa untuk belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 013 Laboy Jaya. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Maret hingga Agustus 2023. Subjek penelitian ini siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang, dengan jumlah laki-laki 6 orang dan siswa perempuan 14 orang. Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil tergolong baik. Dapat dilihat dari data siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 56,45 dengan ketuntasan klasikal 35%, sedangkan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 62,9 dengan ketuntasan klasikal 50%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 79,1 dengan ketuntasan klasikal 70% dan pada siklus II Pertemuan 2 rata-rata kembali meningkat menjadi 81,95 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz dan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Video Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

Abstract

This research is motivated by the lack of student activity in learning, lack of enthusiasm in the learning process, monotonous learning which makes students sleep more, play and lack interest in learning so that students lack motivation to study Pancasila Education at SDN 013 Laboy Jaya. The aim of this research is to

increase learning motivation in Pancasila education learning. This research method uses Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings and four stages, namely planning, implementation, observation, reflection, and research time carried out from March to August 2023. The research subjects were 20 class IV students, with 6 boys and 14 women. Data collection techniques include questionnaires, observation and documentation. The results of this research can be concluded that the results are classified as good. It can be seen from the data from cycle I, meeting 1, that there was an average increase of 56.45 with classical completeness of 35%, while in cycle I, meeting 2, the average increase was 62.9 with classical completeness of 50%. Meanwhile, in cycle II, meeting 1, the average increased to 79.1 with classical completeness of 70% and in cycle II, meeting 2, the average increased again to 81.95 with classical completeness of 85%. Thus it can be concluded that using the quizizz application and learning videos can increase the learning motivation of class IV students at SDN 013 Laboy Jaya.

Keywords: Learning Motivation, Learning Videos, Quizizz Application

PENDAHULUAN

Pendidikan pancasila merupakan dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia, yang memiliki pedoman dan menganut nilai-nilai pedoman pancasila. Pancasila harus menjadi acuan era digital ini. Saat ini, perkembangan teknologi semakin meningkat dan bersaing dengan manusia. Pancasila berperan penting dalam menjaga kemajuan bangsa dan menjaga eksistensi kepribadian bangsa Indonesia di era digital ini. Oleh karena itu, perkembangan teknologi dapat memberikan manfaat bagi generasi muda dengan efek ganda. Dampak positifnya adalah memberikan wawasan yang sangat luas dan mempererat tali silaturahmi dengan bangsa lain, sedangkan dampak negatif dari teknologi adalah dapat merusak jati diri dan moral bangsa Indonesia.¹

Video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital Video pembelajaran ini juga dikemas dengan animasi dan background musik yang mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi.²

Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya.³ Motivasi belajar siswa dapat dilihat sebagai bahan bakar mesin motivasi belajar yang mendorong siswa untuk berperilaku aktif agar berhasil di dalam kelas.⁴

Permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran ialah terdapat pada penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang efektif. Upaya yang dapat

¹ Kartini, A., & Anggraeni Dewi, D. Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalisme Generasi Muda di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9 (2) (2021).

² Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3 (3) (2019), h.140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

³ Idzhar, A. Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Office*, 2 (1) (2016). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>

⁴ Prihartanta, W. Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Widayat Prihartanta*, 1 (83) (2015).

memperbaiki suasana belajar yang efektif, sehingga lebih melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu melalui penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan aplikasi *Quizizz*. Tujuannya ialah agar dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang peneliti laksanakan pada guru kelas IV tanggal 5 Maret 2023 di SDN 013 Laboy Jaya bersama wali kelas yaitu diketahui bahwa guru di sekolah belum optimal dalam pemanfaatan sarana media TIK meskipun di sekolah ada beberapa unit laptop dan tersedianya jaringan internet yang bisa digunakan untuk guru dalam menunjang proses pembelajaran. Diketahui juga kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, kurangnya semangat dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa lebih banyak tidur, bermain dan kurangnya minat belajar sehingga kurangnya motivasi siswa untuk belajar.

Banyak media pembelajaran digital yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran yang atraktif dan berbasis permainan. Selain media pembelajaran banyak pula tersedia aplikasi untuk penilaian berbasis digital, salah satunya aplikasi *Quizizz*. Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁵ *Quizizz* memotivasi siswa terlibat dalam dan tertarik mengerjakan latihan dan kuis untuk memperoleh hasil yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi. *Quizizz* membuat kegiatan belajar mengajar menarik dan melalui sarana akan lebih praktis untuk digunakan, sehingga siswa termotivasi dan mudah memahami materi beserta dapat meraih hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.⁶

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Video Pembelajaran dan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 013 Laboy Jaya".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas. Secara lebih luas penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati

⁵ Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2 (1) (2022). <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>

⁶ Annisa, R., & Erwin, E. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (5) (2021).

tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.⁷ Penelitian tindakan kelas juga merupakan suatu penelitian yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas.⁸

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas IV SDN 013 Laboy Jaya. Peneliti memilih SDN 013 Laboy Jaya. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 013 Laboy Jaya, dengan jumlah peserta didiknya 21 orang, yaitu 6 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya terdapat empat langkah yaitu: Perencanaan (*planning*), Aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam suatu proses penelitian, maka untuk memperoleh data tersebut diperlukan berbagai teknik pengumpulan data.⁹ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan teknik analisis *kualitatif* dan teknik analisis *kuantitatif*.

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Adapun kriteria tersebut yaitu sebagai berikut:¹⁰

Tabel 1. Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Klasikal

Persentase Interval	Kategori
90-100%	Sangat Baik
80- 89%	Baik
70-79%	Cukup
60-69%	Kurang
< 60%	Sangat Kurang

⁷ Ananda, R. Penerapan Pendekatan Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 1 (2) (2017).

⁸ Aprinawati, I. Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2 (1) (2018).

⁹ Pebriana, P. H. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas V SDN 003 Bangkinang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (1) (2017).

¹⁰ Wilda, A. P., Ester, J. S., Regina, S., & Patri, J. S. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar*. 4 (4) (2021).

Data motivasi belajar siswa diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KI = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan ketuntasan belajar klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Setiap siswa dikatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh siswa telah mencapai CP (Capaian Pembelajaran) mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 70. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal) jika rata-rata 75% siswa telah tuntas belajarnya secara individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat dilihat dari perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dilakukan tindakan, siklus I, dan siklus II dalam pembelajaran menggunakan bantuan video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat diketahui dari belum tercapai indikator-indikator motivasi belajar yang sudah ditetapkan.

Adapun data awal motivasi belajar siswa di kelas IV SDN 013 Laboy Jaya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Data Awal Pra tindakan

Keterangan	Hasil	
Rata-rata	26,6	
Jumlah yang tuntas	0%	0 siswa
Jumlah yang tidak tuntas	100%	20 siswa

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat kurang. Berdasarkan data yang telah diuraikan di atas, motivasi belajar siswa belum mencapai kategori yang ditentukan peneliti, yaitu mencapai kategori cukup dengan nilai minimal 70 serta belum mencapai target yang telah ditentukan peneliti yaitu 75% secara klasikal. Sehingga peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya.

Adapun hasil motivasi belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada di berikut ini:

Tabel 3. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Hasil	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Rata-rata	56,45	62,9
Jumlah yang tuntas	35% (7 siswa)	50% (10 siswa)
Jumlah yang tidak tuntas	65% (13 siswa)	50% (10 siswa)

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori sangat kurang. Berdasarkan data yang telah diuraikan di atas, motivasi belajar siswa belum mencapai kategori yang ditentukan peneliti, yaitu mencapai kategori cukup dengan nilai minimal 70 serta belum mencapai target yang telah ditentukan peneliti yaitu 75% secara klasikal. Untuk itu peneliti dan *observer* melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

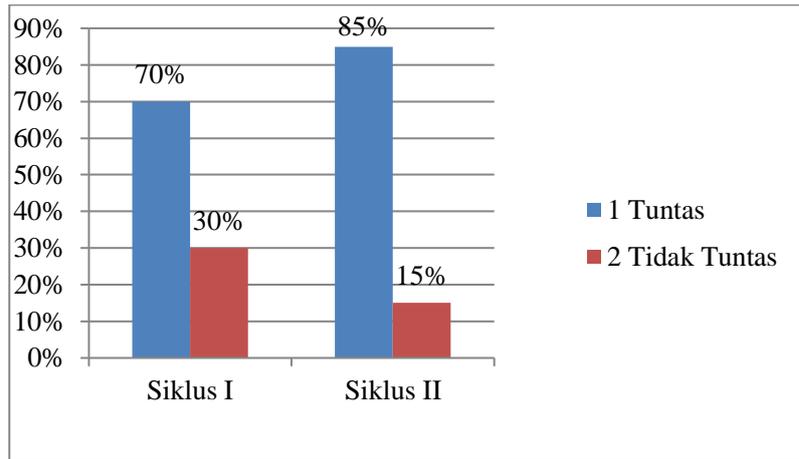
Adapun data hasil motivasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 4. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Hasil	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Rata-rata	79,1	81,95
Jumlah yang tuntas	70% (14 siswa)	85% (17 siswa)
Jumlah yang tidak tuntas	30% (6 siswa)	15% (3 siswa)

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan data-data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II sudah dikatakan berhasil. Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Setelah melihat hasil perbandingan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya pada gambar 1 dapat dilihat adanya peningkatan dari sebelum tindakan hingga siklus II. Dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 85% dan telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75% atau berada pada kategori baik. Oleh karena itu peneliti menyudahi pelaksanaan tindakan hanya sampai siklus II. Secara keseluruhan penggunaan video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* pada siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya telah mencapai titik keberhasilan. Keberhasilan tersebut ditandai dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap siklusnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya.

KESIMPULAN

Peningkatan motivasi belajar menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 013 Laboy Jaya. Dapat dilihat dari data pra tindakan diperoleh rata-rata 26,6 dengan ketuntasan klasikal 0% dan pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 56,45 dengan ketuntasan klasikal 35%, sedangkan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 62,9 dengan ketuntasan klasikal 50%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 79,1 dengan ketuntasan klasikal 70% dan pada siklus II Pertemuan 2 rata-rata kembali meningkat menjadi 81,95 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya.

Sri Handayani Cemerlang, Mufarizuddin, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Putri Hana Pebriana: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Video Pembelajaran dan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. Penerapan Pendekatan Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 1 (2) (2017).
- Annisa, R., & Erwin, E. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (5) (2021).
- Aprinawati, I. Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2 (1) (2018).
- Idzhar, A. Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Office*, 2 (1) (2016). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Kartini, A., & Anggraeni Dewi, D. Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalisme Generasi Muda di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9 (2) (2021).
- Pebriana, P. H. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas V SDN 003 Bangkinang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (1) (2017).
- Prihartanta, W. Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Widayat Prihartanta*, 1 (83) (2015).
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2 (1) (2022). <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Wilda, A. P., Ester, J. S., Regina, S., & Patri, J. S. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. 4 (4) (2021).
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3 (3) (2019). <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>