

Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Aplikasi Quizizz

An Analysis on Elementary Students' Learning Motivation in Online Learning during the Covid-19 Pandemic through Quizizz Application

Verellya Caesa Paksi¹, Aliyatun Nazirah²

^{1,2}PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

10.30595/pssh.v1i.86

Submitted:

April 12, 2021

Accepted:

June 10, 2021

Published:

June 14, 2021

Keywords:

Online Learning, Motivation, Quizizz Application

ABSTRACT

The spread of the Covid-19 virus that has swept across the world has caused changes in various aspects, one of which is a change in the learning process, which was previously face-to-face, now learning during the pandemic is carried out online both in elementary, junior high, high school, and even in universities. In online learning, of course, there are many problems faced by students, teachers, and parents. One of the problems that arise is that educators are less able to innovate in making online learning media so that it causes students to experience a decrease in motivation and activity in learning, therefore there is a need for solutions to increase learning motivation, especially for elementary students. One of the media platforms used to increase children's motivation in online learning is by using the Quizizz application. The Quizizz application is one of the fun online learning application media that can be accessed by students and teachers easily and the use of the Quizizz application in giving quizzes to students is one of the targets of students to be even more active in learning and to provide additional learning motivation when learning online today.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Verellya Caesa Paksi, Aliyatun Nazirah

Primary School Teacher Education Program

Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan KH Ahmad Dahlan Dusun III, Dukuhwaluh, Kecamatan Kembaran, Kab. Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia. 53182

Email: verellyacp@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Covid-19 sudah mengguncang negara di berbagai belahan dunia. Wabah ini bermula terjadi di kota Wuhan Negara Tiongkok sekitar bulan November tahun 2019 sehingga menjadi awal penamaan karena *covid-19* ini muncul pada tahun 2019 dan mulai masuk Indonesia pada awal bulan maret tahun 2020. Maka dari itu *covid-19* telah menyebar secara global. Semua tingkat kehidupan manusia di seluruh wilayah dunia tak terkecuali terkena dampaknya yaitu telah memakan ratusan korban meninggal dunia.

Penyebaran *covid-19* memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses untuk mengubah kemampuan individu dalam bersikap maupun berperilaku dalam bermasyarakat. Pendidikan di masa *covid-19* ini memberikan dampak yang buruk bagi kehidupan anak bangsa mulai dari TK, SD, SMP, SMA bahkan mahasiswa (Perguruan Tinggi) [1]. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., [2]. Kementerian berwenang kemudian menguatkan dengan peraturan dengan nomor 4 tahun 2020

yang isinya adalah untuk menganjurkan seluruh aktivitas dan kegiatan pendidikan dilaksanakan dengan jarak jauh dimana proses transformasi ilmu pengetahuan harus tidak dalam kelas *off-line* melainkan secara virtual antar rumah tempat tinggal para guru dan muridnya [3]. Sehingga dari peraturan menteri ini seluruh lembaga pendidikan untuk mencari berbagai inovasi terkait dengan kegiatan proses belajar mengajar yang terbaru di masa pandemi *covid-19*.

Pembelajaran daring berjalan secara tiba-tiba karena belum pernah terjadi sebelumnya sehingga menimbulkan permasalahan pembelajaran di masa pandemi *covid-19* salah satunya yaitu banyak pendidik yang kurang mampu berinovasi dalam membuat media pembelajaran meskipun diskusi tetap dapat dilakukan melalui grup ataupun *virtual meeting*, tetap saja banyak siswa malas untuk memerhatikan dan justru cenderung menggunakan *smartphone* untuk *game* atau bermain sosial media dan lamanya masa pembelajaran daring juga menyebabkan peserta didik jenuh karena pembelajaran yang begitu-begitu saja, dan tidak adanya pengawasan dalam pembelajaran. Tak hanya itu, terkadang pembelajaran secara daring ini hanya berisi tugas yang diberikan oleh pendidik lalu dikumpulkan setelah selesai melalui media daring. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik mengalami penurunan motivasi dan keaktifan dalam belajar [4].

Berdasarkan permasalahan dan tinjauan pustaka di atas, penulis menganalisis motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran daring di masa pandemi *covid-19* untuk membahas mengenai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar di masa pembelajaran daring. Adapun solusi yaitu dengan berbagai media *platform* yang tersedia di era perubahan revolusi industri 4.0 dapat diakses dan digunakan dalam menunjang pembelajaran daring sehingga, pembelajaran dapat menyenangkan bagi siswa walaupun hanya dikerjakan di rumah [5]. Sejalan dengan hasil penelitian dari Pratiwi dan Abidin, dkk yang mengemukakan bahwa pembelajaran *online* atau daring menggunakan beberapa media *platform* berbasis proyek, memberikan banyak peluang kepada siswa agar mudah mengakses bahan ajar secara mandiri, memahami konsep secara lebih mendalam, dan meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dikarenakan, pembelajaran lebih familiar dengan keseharian siswa apalagi dalam pelaksanaan pengaplikasian menggunakan *smartphone* atau *gadget* [6]. Salah satu media *platform* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan aplikasi *quizziz*. Aplikasi *quizziz* adalah salah satu media aplikasi pembelajaran daring yang menyenangkan dapat diakses oleh siswa dan guru secara mudah. Aplikasi pembelajaran *online* yang memanfaatkan media interaktif berupa *web tool* untuk membuat permainan berbentuk kuis sehingga, dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas *online* oleh guru secara praktis [7].

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah *literature review*. *Literature review* adalah uraian tentang teori, temuan, dan bahan penelitian lainnya yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Uraian dalam *literature review* ini diarahkan untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas tentang pemecahan masalah yang sudah diuraikan pada perumusan masalah yang ingin diteliti. Penelitian dimulai dengan penelusuran pustaka yang berhubungan dengan subyek penelitian. Penelusuran pustaka merupakan langkah pertama untuk mengumpulkan informasi yang relevan bagi penelitian. Penelusuran pustaka berguna untuk menghindari duplikasi dari pelaksanaan penelitian. Dengan penelusuran pustaka maka akan dapat diketahui penelitian yang pernah dilakukan. Dengan demikian artikel ini dilakukan dengan menganalisis mengenai problematika pembelajaran daring yang dialami siswa SD di masa pandemi *covid-19* dan penggunaan aplikasi *quizziz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dimasa *pandemic covid-19* melalui *literature* kepustakaan yang mendukung dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyebaran *covid-19* memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan. Pandemi *covid-19* memaksa dunia pendidikan menghadapi kondisi baru, dimana dunia pendidikan harus bisa menyesuaikan diri agar tetap berlangsung di tengah ancaman virus corona dengan mengubah kegiatan pembelajaran yang sebelumnya bertatap muka di sekolah kini menjadi pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di masing-masing rumah. Pembelajaran daring di masa pandemi ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi siswa untuk tetap mendapatkan ilmu tanpa harus berangkat ke sekolah. Tetapi, karena tidak adanya persiapan ataupun perencanaan yang matang untuk pelaksanaan pembelajaran daring ini, kualitas pendidikan di Indonesia, terutama untuk jenjang Sekolah Dasar hingga Menengah justru mengalami penurunan. Dari pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung, peserta didik dari jenjang apapun akan lebih memiliki motivasi dalam belajar. Karena dengan datang ke sekolah mereka dapat berdiskusi secara langsung mengenai apa yang mereka pelajari, hingga bertemu dengan teman-teman mereka.

Dalam masa pembelajaran pembelajaran daring, banyak pendidik yang kurang mampu berinovasi dalam membuat media pembelajaran. Guru lebih suka memberikan pembelajaran daring menggunakan WA (*WhatsApp*). *WhatsApp* digunakan oleh guru untuk mengirim pesan teks, berbagai pesan gambar, video, dan dokumen yang berkaitan dalam proses pengajaran daring. Meskipun diskusi tetap dapat dilakukan melalui grup ataupun *virtual meeting*, tetap saja banyak siswa malas untuk memerhatikan dan justru cenderung menggunakan *smartphone* untuk *game* atau bermain sosial media. Dengan demikian, secanggih apapun teknologi yang digunakan untuk pembelajaran

daring, tetap saja pembelajaran konvensional melalui tatap muka jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran daring. [4]. Apabila berbagai kendala tersebut tidak dapat diminimalisir oleh guru, dan dalam proses pembelajaran daring guru hanya menggunakan *platform* berkirim pesan teks melalui *whatsapp*, tentu dapat menyebabkan berbagai permasalahan seperti banyak siswa SD yang tidak mengikuti pembelajaran daring, siswa sering menunda dalam mengumpulkan tugas, dan merasa bosan dengan pembelajaran yang ada. Sejalan dengan hal tersebut, Suardika et al mengemukakan dalam hasil penelitiannya tentang pembelajaran menggunakan *whatsapp group*, dengan tatap muka memiliki perbedaan dalam hal rasa kebersamaan meliputi kehadiran sosial kurang baik masih ada beberapa anak yang mengakibatkan tugas guru dan menundanya [8]. Lamanya masa pembelajaran daring juga menyebabkan peserta didik khususnya siswa SD jenuh karena pembelajaran yang begitu-begitu saja, dan tidak adanya pengawasan dalam pembelajaran. Tak hanya itu, terkadang pembelajaran secara daring ini hanya berisi tugas yang diberikan oleh pendidik lalu dikumpulkan setelah selesai melalui media daring. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik mengalami penurunan motivasi dan keaktifan dalam belajar. Jika hal ini terus menerus terjadi, maka kualitas pendidikan secara luas juga akan terpengaruh dan mengalami penurunan.

Media aplikasi pembelajaran *online* atau *platform* dalam proses pembelajaran daring sudah banyak tersedia dan dapat diakses oleh guru secara gratis maupun berbayar. Guna mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran daring melalui penggunaan aplikasi *quizizz* yang dapat di akses oleh siswa. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi kuis *online* yang dapat diakses siswa dengan mudah dan menyenangkan, terdapat waktu dalam pengerjaannya sehingga, siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengerjakan soal evaluasi, penggunaan aplikasi *quizizz* evaluasi pembelajaran daring dapat menumbuhkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Djamarah [9] menjelaskan indikator pembelajaran dapat dikategorikan menyenangkan apabila memenuhi beberapa kriteria meliputi (1) memberikan suasana penuh keceriaan dan tidak membosankan; (2) keamanan, relevansi bahan, dan jaminan emosional berdampak positif; serta (3) besarnya perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan. Sependapat dengan Purba dan Setiawan, dkk, *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game online yang interaktif dan menyenangkan dapat diakses oleh siswa dengan mudah serta instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasil kuis yang diselesaikan oleh siswa [10]. Menurut Aini, kuis dalam aplikasi *quizizz* dapat dengan mudah dibuat oleh guru melalui beberapa meliputi (1) masuk dalam web www.quizizz.com untuk *sign up*; (2) klik *teacher* untuk *login* sebagai guru; (3) masukkan identitas; (4) pilih *create new quiz*; (5) jika sudah klik *save*; (6) pilih *Homework* untuk tugas PR atau *play live* untuk dikerjakan sekarang; (7) atur tanggal dan jam melalui *procced*; dan (8) *share* kode untuk *joint quizizz* [11]. Selanjutnya, Suyasa, dkk menjelaskan langkah mengerjakan kuis dalam aplikasi *quizizz* sangat mudah antara lain (1) buka *link join quizizz*; (2) masukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru; dan (3) klik *start* untuk memulai [12]. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur siswa usia SD dalam proses pembelajaran Siswa mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat mereka secara langsung di papan peringkat. Dengan demikian siswa senang, tertarik dan bersemangat belajar dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai pemberian kuis terkait materi. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pemberian kuis kepada siswa SD menjadi salah satu target peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar dan memberikan tambahan motivasi belajar disaat pembelajaran daring saat ini karena aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan, menarik perhatian, memotivasi, berdampak positif secara emosional dan mudah diakses. Hal ini sesuai dengan pendapat [13], motivasi belajar dapat timbul karena faktor Intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penurunan motivasi belajar anak disebabkan karena banyak pendidik yang kurang mampu berinovasi dalam membuat media pembelajaran. Guru lebih senang memberikan pembelajaran daring menggunakan WA (*WhatsApp*) dengan mengirim tugas dan materi melalui grup yang ada pada WA sehingga membuat siswa jenuh dan bosan selama pembelajaran daring berlangsung. Dengan begitu, guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa agar motivasi belajar siswa meningkat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran daring melalui penggunaan aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi kuis online yang dapat diakses siswa dengan mudah dan menyenangkan yang memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Purandina, I. P. Y., & Winaya, I. M. A. 2020. Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–290.
- [2] Zhang, et al. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*. Vol. 47 No.5.
- [3] Sevima.com. 2020. 6 Metode Pembelajaran Paling Efektif di Masa Pandemi Menurut Para Pakar.

-
- [4] Brillianur Dwi C dkk. 2020. Analisis Keefektifan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- [5] Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-12
- [6] Abidin, Zainal, dkk. 2020. Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Indonesia*. 5 (1), 6470.
- [7] Agustina, L., & Rusmana, I. M. 2020. Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*.
- [8] Yulianto, Eko, dkk. 2020. Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp Group dan Webinar Zoom Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 2, (3), 331-341
- [9] Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [10] Setiawan, Agung, dkk. 2020. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA N 15 Semarang. *Prosiding*. 167-173.
- [11] Aini, Yulia Isratul. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. 2, (25), 1-6.
- [12] Suyasa, P. Wayan Arta. 2019. Pelatih Pembuatan Tes Interaktif dengan Aplikasi Quizizz Bagi Para Guru di SMPN 2 Kediri. *Prosiding SENADIMAS*
- [13] Uno B., H. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara