

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN QUIZIZ UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS PADA SISWA
KELAS III SD ISLAM ATHIRAH RACING CENTRE KOTA MAKASSAR**

Rezky Tanawali¹, Hamzah Pagarra², A.Muh. Ali³

^{1 2 3} PGSD, Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

¹rezkytanawali@gmail.com, ²hamzah.pagarra@unm.ac.id,

³andiali649@gmail.com

ABSTRACT

The Implementation of the Role Playing Method Assisted by Quizizz to Improve Learning Motivation in Science and Social Studies (IPAS) of Third Grade Students at SD Islam Athirah Racing Centre Makassar (supervised by Hamzah Pagarra, S.Kom., M.Pd. and A. Muh. Ali, S.Pd., M.Pd.).

The problem addressed in this study was the low learning motivation of students in Science and Social Studies (IPAS), which has become an issue requiring attention through the implementation of more active, interactive, and enjoyable learning activities. This study aimed to improve students' learning motivation in IPAS through the implementation of the *Role Playing* method assisted by Quizizz for third-grade students at SD Islam Athirah Racing Centre Makassar. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 15 third-grade students, comprising 7 male students and 8 female students. Data were collected through observation, learning motivation questionnaires, and documentation, while the data analysis techniques used were quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of the study showed that the implementation of the *Role Playing* method assisted by Quizizz had a positive impact on improving students' learning motivation. The improvement was indicated by the increase in students' learning motivation questionnaire results from 66.67% in Cycle I to 86.67% in Cycle II. Teacher teaching activities also improved from 46.67% in the first meeting of Cycle I to 93.33% in the second meeting of Cycle II. In addition, students' learning activities increased from 43.33% in the first meeting of Cycle I to 90.00% in the second meeting of Cycle II, which was categorized as good. Based on the findings, it can be concluded that the implementation of the *Role Playing* method assisted by Quizizz was able to improve the learning motivation in Science and Social Studies (IPAS) of third-grade students at SD Islam Athirah Racing Centre Makassar.

Keywords: *Role Playing, Quizizz, learning motivation, Science and Social Studies (IPAS).*

ABSTRAK

Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar (dibimbing oleh Bapak Hamzah Pagarra, S.Kom., M.Pd dan Bapak A. Muh.Ali, S.Pd., M.Pd.)

Permasalahan dalam penelitian ini karena rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian melalui penerapan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS melalui penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz pada siswa kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa kelas III yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil angket motivasi belajar siswa yang mengalami kenaikan dari 66,67% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus II. Aktivitas mengajar guru juga mengalami perkembangan dari persentase 46,67% pada siklus I pertemuan pertama menjadi 93,33% pada siklus II pertemuan kedua. Selain itu, aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan dari persentase 43,33% pada siklus I pertemuan pertama menjadi 90,00% pada siklus II pertemuan kedua dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar.

Kata Kunci: *Role Playing, Quizizz, motivasi belajar, IPAS.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan menjadi dasar bagi perkembangan suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, kreativitas, serta kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi

tahap awal dalam membangun fondasi pengetahuan, karakter, dan kebiasaan belajar peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara efektif, interaktif, dan menyenangkan agar dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi, tetapi juga oleh motivasi yang dimiliki siswa selama mengikuti

proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung menunjukkan perhatian, ketekunan, keaktifan, rasa ingin tahu, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang berpartisipasi, mudah merasa bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, upaya meningkatkan motivasi belajar menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pemahaman mengenai fenomena alam dan sosial yang terdapat di lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk mengamati, mengeksplorasi,

menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS membutuhkan metode yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan penggunaan metode yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif. Pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan guru dan kegiatan mengerjakan tugas secara individual berpotensi menimbulkan kejenuhan, terutama ketika materi yang dipelajari membutuhkan pemahaman terhadap konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kurang

menunjukkan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan dalam penelitian di kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih perlu ditingkatkan. Beberapa siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam berpartisipasi, serta belum sepenuhnya terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, melibatkan siswa secara aktif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Permasalahan tersebut menjadi dasar penting untuk mencari alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar pada umumnya membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan dekat dengan kehidupan mereka. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami, mempraktikkan, dan berinteraksi secara langsung dapat

membantu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar tersebut adalah metode Role Playing atau bermain peran. Role Playing merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan suatu peran atau karakter dalam situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam mempraktikkan dan memahami materi melalui pengalaman.

Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran IPAS dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep melalui situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Siswa dapat memerankan berbagai tokoh atau situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga konsep yang sebelumnya bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, kegiatan bermain peran dapat mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, mengembangkan kreativitas, serta

meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar.

Meskipun demikian, penerapan metode Role Playing perlu didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital. Siswa saat ini semakin akrab dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memungkinkan guru menyajikan pertanyaan dalam bentuk permainan yang menarik. Penggunaan Quizizz dapat memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan bagi siswa karena dilengkapi dengan unsur permainan, umpan balik, dan suasana kompetitif yang positif.

Integrasi metode Role Playing dengan Quizizz dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih

aktif dan interaktif. Role Playing memberikan pengalaman belajar melalui simulasi dan praktik secara langsung, sedangkan Quizizz dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui kuis interaktif dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, kedua pendekatan tersebut dapat saling melengkapi. Siswa memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan bermain peran sekaligus mendapatkan penguatan materi melalui aktivitas kuis digital yang menarik. Kombinasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa selama mengikuti pembelajaran IPAS.

Secara teoretis, motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi yang baik dapat mendorong siswa untuk memberikan perhatian terhadap materi, berusaha menyelesaikan tugas, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan mempertahankan ketekunan ketika menghadapi kesulitan. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, kesempatan berinteraksi, dan umpan balik secara cepat berpotensi menciptakan kondisi

belajar yang lebih menarik bagi siswa. Metode Role Playing berbantuan Quizizz memiliki karakteristik yang mendukung terciptanya kondisi tersebut karena siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diberikan kesempatan untuk memperoleh penguatan melalui aktivitas digital yang interaktif.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Demikian pula, penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, penerapan metode Role Playing yang dipadukan secara khusus dengan Quizizz dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas III sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian mengenai integrasi kedua pendekatan tersebut dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, masih relatif terbatas. Selain itu, konteks penerapannya pada sekolah dasar Islam dengan karakteristik

lingkungan belajar tertentu juga menjadi aspek yang penting untuk dikaji.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membangun motivasi belajar melalui pengalaman yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Melalui metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran, kemudian memperoleh penguatan pemahaman melalui kuis interaktif menggunakan Quizizz. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk aktif, berani, dan antusias.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Islam Athirah

Racing Centre Kota Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan serta menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan tindakan tertentu di dalam kelas. Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode Role Playing berbantuan Quizizz pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar. Guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran,

sedangkan peneliti berperan sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data penelitian. Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Apabila hasil yang diperoleh pada suatu siklus belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz pada siswa kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dan dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Data penelitian diperoleh melalui hasil observasi aktivitas guru,

observasi aktivitas siswa, dan angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian pada setiap siklus digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui perkembangan proses pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode Role Playing berbantuan Quizizz.

a. Hasil Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mempersiapkan modul ajar, materi pembelajaran, skenario Role Playing, media pembelajaran, Quizizz, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket motivasi belajar siswa.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode Role Playing. Guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan peran masing-masing. Setelah kegiatan Role Playing selesai, siswa mengikuti evaluasi melalui Quizizz untuk mengetahui pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Aktivitas guru selama proses pembelajaran mencapai persentase sebesar 60,00%, sedangkan aktivitas belajar siswa mencapai 56,67%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan perbaikan agar keterlibatan guru dan siswa dapat meningkat.

Pada Siklus I, beberapa siswa masih terlihat kurang aktif dalam mengikuti kegiatan Role Playing. Sebagian siswa belum percaya diri dalam menjalankan peran yang diberikan dan masih membutuhkan arahan dari guru. Selain itu, beberapa siswa belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok dan belum sepenuhnya memahami tahapan kegiatan bermain peran. Pada saat evaluasi menggunakan Quizizz, masih terdapat siswa yang membutuhkan pendampingan dalam mengikuti kegiatan kuis.

Hasil angket motivasi belajar siswa pada Siklus I menunjukkan persentase sebesar 66,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi

belajar siswa mulai mengalami peningkatan, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80%. Oleh karena itu, penelitian perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

Hasil refleksi Siklus I menunjukkan bahwa guru perlu memberikan motivasi dan penguatan yang lebih intensif kepada siswa. Guru juga perlu memberikan instruksi yang lebih jelas mengenai tahapan Role Playing, membagi kelompok secara lebih efektif, memberikan kesempatan yang lebih merata kepada siswa untuk berpartisipasi, serta mengoptimalkan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

b. Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan pemberian motivasi kepada siswa, penggunaan ice breaking untuk meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa, pemberian petunjuk yang lebih jelas mengenai pelaksanaan Role Playing, pengaturan kelompok yang lebih

efektif, serta optimalisasi penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran.

Pada Siklus II, siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih berani memainkan peran yang diberikan, mampu bekerja sama dengan anggota kelompok, dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru juga lebih mampu mengelola kelas dan memberikan arahan selama proses Role Playing. Penggunaan Quizizz pada tahap evaluasi membuat siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dibandingkan dengan Siklus I. Aktivitas guru meningkat dari 60,00% pada Siklus I menjadi 90,00% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 56,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II. Peningkatan ini

menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, baik dalam kegiatan bermain peran, diskusi kelompok, maupun evaluasi menggunakan Quizizz.

Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, persentase motivasi belajar siswa mencapai 66,67%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 86,67%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 20,00 poin persentase. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80%.

Perbandingan hasil penelitian pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Motivasi Belajar Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Aktivitas guru	60,00%	90,00%	30,00%
2	Aktivitas siswa	56,67%	86,67%	30,00%
3	Motivasi belajar siswa	66,67%	86,67%	20,00%

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa seluruh aspek yang diamati mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Aktivitas guru meningkat sebesar 30,00 poin persentase, dari 60,00% menjadi 90,00%. Aktivitas siswa meningkat sebesar 30,00 poin persentase, dari 56,67% menjadi 86,67%. Sementara itu, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 20,00 poin persentase, dari 66,67% menjadi 86,67%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS. Peningkatan aktivitas guru menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif. Peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa semakin aktif terlibat dalam pembelajaran. Sementara itu, peningkatan motivasi belajar menunjukkan bahwa siswa semakin memiliki perhatian, antusiasme, ketekunan, dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz dapat

meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil angket motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan dari 66,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II.

Peningkatan motivasi belajar siswa tidak terlepas dari perubahan proses pembelajaran yang dilakukan selama penelitian. Pada Siklus I, pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala. Siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan metode Role Playing sehingga sebagian siswa masih pasif, kurang percaya diri, dan memerlukan bimbingan guru. Selain itu, pengelolaan kelompok dan pemberian instruksi dalam kegiatan bermain peran masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas siswa dan motivasi belajar belum mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan pada Siklus II. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas, meningkatkan pemberian motivasi, memberikan penguatan secara lebih intensif, serta menggunakan ice breaking untuk meningkatkan perhatian siswa.

Perbaikan tersebut memberikan pengaruh terhadap suasana pembelajaran. Siswa menjadi lebih siap mengikuti pembelajaran dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan Role Playing.

Metode Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berperan secara aktif dalam suatu situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan mengekspresikan pemahaman mereka melalui tindakan. Pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan siswa secara langsung dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penerapan Role Playing juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar

konkret dan kontekstual. Ketika siswa dapat memahami hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata, mereka cenderung lebih tertarik dan terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran.

Selain Role Playing, penggunaan Quizizz turut mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Quizizz digunakan sebagai media evaluasi yang memberikan pengalaman belajar berbasis kuis interaktif. Siswa dapat mengikuti evaluasi dalam suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Penggunaan unsur permainan dalam evaluasi dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengetahui hasil belajar mereka.

Integrasi Role Playing dan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi. Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman dan interaksi langsung, sedangkan Quizizz memberikan penguatan melalui kegiatan evaluasi yang interaktif. Kombinasi kedua pendekatan tersebut membuat siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

Peningkatan aktivitas guru dari 60,00% pada Siklus I menjadi 90,00% pada Siklus II juga menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan setelah refleksi memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Guru menjadi lebih terampil dalam mengelola kegiatan Role Playing, memberikan arahan, memotivasi siswa, mengelola kelompok, dan mengoptimalkan penggunaan Quizizz.

Peningkatan aktivitas siswa dari 56,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa. Pada Siklus II, siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih berani menjalankan peran, lebih mampu bekerja sama dalam kelompok, dan lebih antusias mengikuti evaluasi menggunakan Quizizz. Peningkatan aktivitas tersebut sejalan dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar dari 66,67% menjadi 86,67% menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan adanya hubungan antara aktivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Ketika aktivitas guru meningkat, proses pembelajaran menjadi lebih terarah sehingga siswa memperoleh bimbingan dan dukungan yang lebih baik. Selanjutnya, ketika aktivitas siswa meningkat, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga muncul perhatian, antusiasme, dan ketekunan yang lebih tinggi. Kondisi tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz dapat dipandang sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Keberhasilan

tindakan pada Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan Quizizz berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan motivasi belajar sebesar 20,00 poin persentase, dari 66,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan masing-masing sebesar 30,00 poin persentase. Dengan tercapainya persentase motivasi belajar sebesar 86,67%, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan

Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas III SD Islam Athirah Racing Centre Kota Makassar. Penerapan metode Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran, sedangkan Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan persentase motivasi belajar dari 66,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 20,00 poin persentase dan hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80%.

Penerapan tindakan juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 60,00% pada Siklus I menjadi 90,00% pada Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 56,67% menjadi 86,67%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan Role Playing berbantuan Quizizz mampu menciptakan proses pembelajaran

yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, metode Role Playing berbantuan Quizizz dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penerapan metode ini juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa melalui pengalaman belajar langsung, kegiatan kerja sama, interaksi antarsiswa, serta evaluasi berbasis teknologi yang menarik.

Bagi guru, penerapan Role Playing berbantuan Quizizz dapat menjadi alternatif dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif dan melibatkan siswa secara aktif. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendorong penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian serupa dengan subjek, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. Dalam N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (Edisi ke-4). SAGE Publications.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Buku panduan guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.