

**PENGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA
INTERAKTIF QUIZZIZ DAN MEDIA KONKRET DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V**

Friska Widyastuti¹, Nuraedah², Siti Rahma³

¹PPG GKSD Universitas Tadulako

² Universitas Tadulako

Alamat e-mail : : friskawidyastuti0@gmail.com¹ nuraedahnuraedah76@gmail.com²
Sitirahmabadarudin@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to examine the use of the Problem Based Learning (PBL) model integrated with Quizziz and concrete media in improving learning motivation of fifth-grade students at SDN 22 Palu. The research method employed was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model carried out in two cycles. Data collection techniques included observation, learning motivation questionnaires, and documentation. The findings reveal that the implementation of PBL combined with Quizziz significantly enhanced students' motivation. Students became more enthusiastic and actively engaged in group discussions and interactive quizzes. Intrinsic motivation was fostered by curiosity and satisfaction in finding solutions, while extrinsic motivation was encouraged through a point system. In conclusion, integrating PBL with interactive Quizziz, and concrete media proved effective in creating an enjoyable learning environment that boosts students' motivation in elementary school.

Keywords: Problem Based Learning, Quizziz, Motivation, Concrete Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbasis Quizziz dan media konkret dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 22 Palu. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan MC. Taggart yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis Quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran baik dalam diskusi kelompok maupun saat mengerjakan kuis interaktif. Motivasi intrinsik meningkat melalui rasa ingin tahu dan kepuasan menemukan jawaban, sedangkan motivasi ekstrinsik tumbuh melalui sistem poin. Kesimpulannya, integrasi PBL, media interaktif quizziz, dan media konkret efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: PBL 1, Quizziz 2, Motivasi 3, Media Konkret 4

A. Pendahuluan

Motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dikelas. Salah satu mata pelajaran penting yang memiliki peranan besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis adalah mata pelajaran IPAS. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik. Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar, yang dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Model Problem Based Learning (PBL) hadir sebagai salah satu pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah nyata,

sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerjasama, dan mencari solusi melalui proses investigasi yang terstruktur. Namun, keberhasilan penerapan PBL juga dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai media interaktif yang dapat mendukung pembelajaran, salah satunya adalah Quizziz. Quizziz merupakan platform kuis interaktif yang memungkinkan guru membuat evaluasi pembelajaran secara menyenangkan, berbasis game, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena peserta didik tidak hanya di ajak untuk memecahkan masalah tetapi juga memperoleh umpan balik secara langsung dalam suasana kompetitif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan model PBL berbasis media interaktif Quizziz

dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Berdasarkan tantangan tersebut, diperlukan pula inovasi atau kreativitas yang dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih kontekstual yaitu dengan menggunakan media konkret.

Menurut Munawar et al., 2019, pp.277-278 (dalam Setianingsih dan Handayani, 2021) menyatakan bahwa pada saat anak bermain dan mempelajari sesuatu menggunakan bahan konkret yang dapat diamati, disentuh, dieksplorasi secara langsung anak melakukan penemuan dengan pengamatannya sendiri dalam membangun pengetahuannya.

Penggunaan media konkret yaitu media berbentuk nyata yang dapat dilihat, diraba dan dimanipulasi langsung oleh peserta didik. Media konkret mampu membantu peserta didik untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih nyata dan mudah dipahami. Selain itu, dengan mendorong interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik, media ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Setianingsih & Handayani (2021) yang menegaskan bahwa media konkret dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah karena dapat disentuh dan diamati langsung. Selain itu, penelitian Fitriani (2020) juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui sistem poin dan peringkat. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan bahwa sinergi antara media digital dan media konkret merupakan strategi efektif dalam pembelajaran berbasis PBL.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan kelas (act), pengamatan (observe), refleksi (reflect). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 28 orang.

Model Kemmis dan MC.Tagart adalah model tindakan yang diterapkan dalam penelitian dengan

empat tahap siklus. Keempat tahap tersebut dilaksanakan secara berulang dan berkelanjutan hingga tercapainya perbaikan yang diharapkan. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, dengan dua sesi pembelajaran pada tiap siklusnya.

Langkah awal yaitu tahap perencanaan yang mana peneliti dibimbing oleh dosen pembimbing lapangan dan guru pamong dalam menyusun perangkat pembelajaran, media konkret yang akan digunakan, media interaktif, lembar observasi, instrumen evaluasi motivasi belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti memfokuskan pada kesesuaian antara penggunaan media interaktif dan media konkret dalam pembelajaran. Pada tahap observasi, fokus pengamatan diarahkan pada aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, dengan fokus pada identifikasi tanda-tanda belajar, seperti keterlibatan, ketertarikan, antusias belajar, dan fokus peserta didik terhadap tugas yang dihadapi. Dalam proses pengamatan, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap terakhir adalah refleksi yaitu

menganalisis hasil observasi dan hasil evaluasi untuk melihat efektivitas tindakan yang telah dilakukan, kemudian menentukan diperlukannya perbaikan dan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi sebagai media pengumpulan data. Untuk mengetahui seberapa besar keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, dilakukan observasi. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media interaktif quizziz dan media konkret dilakukan penyebaran angket. Dokumentasi berupa foto dan video sebagai catatan dan bahan refleksi pembelajaran terkait hal yang harus ditingkatkan. Mereduksi, menyajikan dan membuat kesimpulan adalah langkah-langkah yang terlibat dalam metode analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Seluruh data dianalisis untuk mengetahui minat belajar peserta didik dari siklus satu ke siklus dua sebagai hasil dari penggunaan media konkret dalam pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebanyak dua siklus yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 22 Palu melalui pemanfaatan media interaktif dan media konkret. Perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah fase yang dilakukan dalam mengerjakan setiap siklus. Lembar observasi dan angket digunakan untuk melihat penanda motivasi belajar peserta didik dalam memberikan gambaran yang nyata. Hasil penelitian secara bertahap mulai dari pra tindakan diuraikan sebagai berikut.

1. Pra Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada tahap pra tindakan masih menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media konkret. Guru kelas menyampaikan materi secara lisan dan menggunakan buku teks sebagai satu-satunya referensi. Temuan dari hasil observasi menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik sangatlah rendah, terlihat dari antusias dan interaksi, minimnya partisipasi dan banyaknya peserta didik yang pasif atau hanya diam ditempat duduk

bahkan tidak memperhatikan pembelajaran.

Pada tahap pra tindakan, pembelajaran masih bersifat tradisional dengan metode ceramah. Guru hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan lisan tanpa adanya bantuan media konkret maupun media interaktif. Hasil observasi menunjukkan rendahnya keterlibatan peserta didik: sebagian besar peserta didik pasif, enggan bertanya, dan tidak fokus pada materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2012) bahwa motivasi belajar yang rendah sering ditandai dengan minimnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan kelas.

Data pra tindakan memperlihatkan bahwa 67,8% peserta didik berada pada kategori motivasi rendah, 21,4% pada kategori sedang, dan hanya 10,7% yang memiliki motivasi tinggi. Kondisi ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran inovatif. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah, peserta didik akan cepat bosan dan kesulitan membangun hubungan antara materi dengan pengalaman nyata.

Hasil pengukuran motivasi belajar peserta didik disajikan pada table berikut.

Tabel 1 Data Motivasi Belajar Peserta Didik Tahap Pra Tindakan

Pra Tindakan		
Motivasi	<i>Jumlah Peserta Didik</i>	<i>Presentase</i>
Tinggi	3	10,7%
Sedang	6	21,4%
Rendah	19	67,8%

Dari tabel diatas, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik yaitu (67,8%) berada pada kategori motivasi belajar yang rendah. Hanya tiga peserta didik yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi dan (21,4%) peserta didik menunjukkan pada tingkat motivasi sedang. Temuan ini menunjukkan perlunya perubahan pendekatan dalam pembelajaran agar peserta didik lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar.

2. Siklus I

Pada siklus satu, peneliti menerapkan pembelajaran berbasis media digital. Peserta didik menjawab beberapa pertanyaan pemantik menggunakan media interaktif berbasis quizziz dan mereka mulai antusias, masing-masing dari peserta didik memegang barcode yang dibagikan dan

menjawab pertanyaan tersebut menggunakan barcode sehingga mereka mulai termotivasi dalam belajar. Dari hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan pembelajaran interaktif pada peserta didik. Adapun data hasil pengukuran motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Data Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

Sklus I		
Motivasi	<i>Jumlah Peserta Didik</i>	<i>Presentase</i>
Tinggi	14	50%
Sedang	4	14,2%
Rendah	10	35,71%

Adapun peserta didik berada dalam kategori rendahnya motivasi belajar mulai menurun dari 67,8% menjadi 35,71% dibandingkan dengan tahap pra tindakan. Peserta didik mulai aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan arahan dari guru serta menunjukkan motivasi belajar mereka dengan antusias saat mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, 14,2% peserta didik lainnya masih perlu diberikan penguatan namun hal ini sebagai landasan awal untuk melakukan perbaikan atau menyusun

rencana tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif Quizziz. Peserta didik diberi barcode untuk masuk ke dalam kuis interaktif. Suasana pembelajaran lebih hidup karena peserta didik terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan dengan cepat, serta mendapatkan umpan balik berupa poin dan skor.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan: peserta didik lebih aktif bertanya, saling berdiskusi, dan menunjukkan antusiasme saat mengikuti kuis. Persentase peserta didik dengan motivasi tinggi naik menjadi 50%, sedangkan motivasi rendah turun dari 67,8% menjadi 35,71%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dapat menumbuhkan motivasi ekstrinsik melalui aspek kompetisi (Skilling & Stylianides, 2020).

Namun demikian, masih terdapat sekitar 14,2% peserta didik yang motivasinya rendah. Hambatan yang ditemui adalah belum semua peserta

didik terbiasa menggunakan teknologi digital, serta ada sebagian peserta didik yang lebih pasif karena kurang percaya diri dengan kemampuan akademiknya. Faktor ini perlu mendapat perhatian pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

Rencana tindak lanjut pada siklus dua yakni terkait implementasi media interaktif yang menyesuaikan materi yang diajarkan. Kemudian, agar penyampaian materi lebih nyata dan menarik maka disamping penggunaan media interaktif di implementasikan pula media konkret agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Kegiatan dikemas menjadi sebuah permainan yang didalamnya termuat materi yang akan disampaikan. Sehingga pembelajaran lebih bersifat interaktif dan nyata. Sehingga motivasi belajar peserta didik pun dapat meningkat. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik selama pembelajaran sudah meningkat secara signifikan.

Pada siklus II, peneliti menambahkan media konkret sebagai pendukung pembelajaran berbasis Quizziz. Misalnya, dalam pembelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan di aplikasi, tetapi juga memanipulasi benda nyata untuk memahami konsep. Penggunaan media konkret membantu peserta didik memvisualisasikan materi yang abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan: 85,71% peserta didik berada pada kategori motivasi tinggi, 10,71% sedang, dan hanya 3,57% yang masih rendah. Selain lebih antusias, peserta didik juga lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Integrasi antara PBL, Quizziz, dan media konkret terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik, karena peserta didik merasa senang, penasaran, dan terdorong untuk mencari tahu lebih dalam.

Data berikut ini berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada siklus dua.

Tabel 3 Data Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

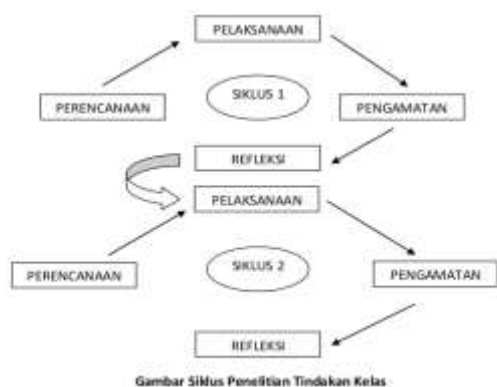
Sklus II		
Motivasi	<i>Jumlah Peserta Didik</i>	<i>Presentase</i>
Tinggi	24	85,71%
Sedang	3	10,71% [%]
Rendah	1	3,57%

Berdasarkan pada tabel, terapat satu peserta didik yang menunjukkan motivasi belajar rendah. Sebanyak 85,71% peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi dan 10,71% lainnya berada pada motivasi belajar sedang. Hal ini dapat di deskripsikan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbasis media interaktif quizziz dan media konkret dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik . Selain itu, lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan nyaman ketika suasana kelas interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan motivasi belajar pada tahap pra tindakan , siklus satu dan siklus dua menunjukkan bahwa betapa pentingnya media interaktif dan media konkret dalam pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Karena ketika peserta didik sudah mampu menggunakan dan memaknai media interaktif

sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan di sandingkan dengan media konkret untuk pembelajaran yang lebih nyata , maka peserta didik akan lebih mudah untuk memecahkan masalah selama proses pembelajaran khususnya pada model Problem Based Learning (PBL).

Penelitian ini menunjukkan sejumlah penelitian yang menunjukkan keterkaitan penggunaan model PBL , media interaktif berbasis quizziz dan media konkret dalam pembelajaran. Mengingat bahwa motivasi belajar adalah karakteristik internal yang memengaruhi kemajuan belajar peserta didik.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

E. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan

melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbasis media interaktif Quizziz dan media konkret dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan kategori motivasi belajar peserta didik yang semula rendah pada pra tindakan, meningkat menjadi sedang pada siklus I, dan sebagian besar mencapai kategori tinggi pada siklus II.

Dengan demikian, integrasi media digital dan media konkret dalam pembelajaran PBL mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\nBrabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice:*

guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1–3.

Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II (Nov 2011, Universitas Negeri Padang), 255–262.

Setianingsih, D., & Handayani, R. (2021). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 277–284.

Jurnal :

Agustin, M., & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change.* Washington, DC: American Psychological Association.

Darmadi, "Pdf-Pengembangan-Model-Dan-Metode-Pembelajaran-Dalam-Dinamika-_Compress.Pdf." p. 428, 2017. [Online]. Available: <https://id.scribd.com/document/376233387/Pengembangan-Model-Dan-Metode-Pembelajaran-Dalam-Dinamika>

Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal