

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, 2023, Halaman 207-213
Licensed by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10248101)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10248101>

Media Evaluasi Berbasis Digital Dalam Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03

Fina Wiji Lestari¹, Zhaviera Zulfa Izah², Nur Indah Wahyuni³, Shanti Cahyani⁴
¹⁻⁴PGSD, Universitas Negeri Semarang

Email: vinawijilestari@students.unnes.ac.id¹, zhavierazulfaizah@students.unnes.ac.id²,
indahnurindah@mail.unnes.ac.id³, shantichahyani123@gmail.com⁴

Abstrak

Alat penilaian berbasis digital dibutuhkan di dunia pendidikan khususnya era sekarang ini. Salah satu evaluasi yang digunakan yaitu *Quizizz Paper Mode*. *Quizizz Paper Mode* adalah aplikasi yang mendorong motivasi belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03. Penelitian bertujuan mendorong motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan media evaluasi berbasis digital. Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadakan selama dua pertemuan. Subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03, dengan sejumlah 27 orang terdiri atas laki-laki 11 orang dan perempuan 16 orang. Pada bab yang diteliti terkait materi pengenalan keanekaragaman budaya di lingkungan sekitar dilaksanakan dalam dua pertemuan melalui tahapan penelitian tindakan kelas yang hasilnya menganalisis motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03. Bahwa data pra penelitian Tindakan kelas peserta didik sebesar 47%, siklus I sebesar 70% dan siklus II sebesar 80% yang berarti lingkungan belajar *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Alat Evaluasi; Stimulus; Pendidikan Pancasila; Peserta Didik*

Article Info

Received date: 10 November 2023

Revised date: 20 November 2023

Accepted date: 27 November 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat membutuhkan kurikulum dalam mendorong kreativitas dan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Media dan penayangan materi yang menarik, adalah salah satu cara untuk mendorong siswa untuk belajar. Oleh karena itu, alat pembelajaran adalah rencana yang dibutuhkan untuk mengukur seberapa memahami siswa materi selama proses pembelajaran.

Media evaluasi digital adalah aktivitas yang dilakukan guru untuk mengevaluasi kemampuan siswa atau membuat keputusan tentang data belajar siswa selama proses pembelajaran. Untuk menjadikannya lebih menarik, guru menggunakan berbagai program media pembelajaran interaktif. Penggunaan media interaktif dimulai dengan *Quizizz*. Setelah latihan selesai, guru mengakses evaluasi peserta didik sebagai penilaian.

Media pembelajaran berbasis digital merupakan semua hal yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi terkait tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran dan meningkatkan komunikasi. Beberapa hambatan membuat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sulit diterapkan. Di kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03 masalah jaringan, kekurangan laboratorium komputer sekolah, dan peralatan seperti laptop dan perangkat yang tidak dimiliki oleh semua siswa.

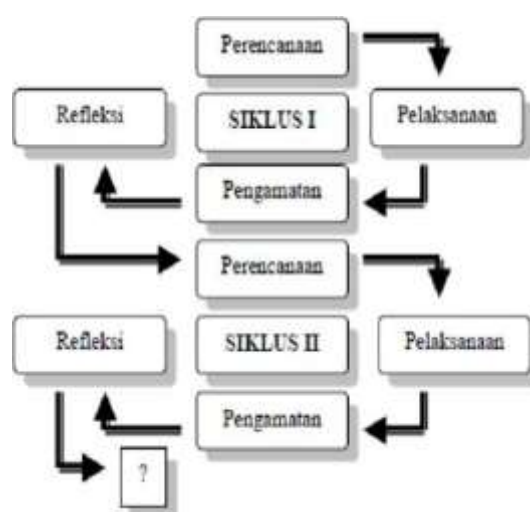
Peneliti menggunakan *Quizizz Paper Mode*, dimana siswa dapat menggunakannya tanpa ponsel atau laptop. Guru memberikan lembaran dengan *barcode* yang harus dipindai oleh siswa

saat mereka menjawab pertanyaan. Peneliti menggunakan *Quizizz* ini untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran. Peneliti melakukan penelitian ini, khususnya adalah karena pentingnya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dan tujuan media pembelajaran ini ialah sebagai peningkatan keterlibatan dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran, Kemudian hasilnya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metodologi yang digunakan. Proses pelaksanaannya terdiri dari beberapa tahapan. Data yang diperoleh dari proses penelitian dua siklus dan hasilnya menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat. Penelitian ini, model PTK Kemis dan Mc Taggart digunakan.



Gambar 1 Siklus PTK Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini dilakukan pada 27 siswa dari kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03, terdiri dari 11 laki-laki dan 16 perempuan, tentang materi Bab 3 "Mengenal Keanekaragaman Budaya di Lingkungan Sekitar" *Quizizz* dan dua siklus yang dilaksanakan digunakan sebagai alat evaluasi. Peneliti bekerja sama dengan tiga rekan sebagai pengamat dalam penelitian ini untuk melihat apakah motivasi meningkat saat belajar menggunakan media *Quizizz Paper Mode*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melaksanakan perubahan, setiap siklus melibatkan dua pertemuan tatap muka. Tempat penelitian di Jl. Cikurai Raya, Gajahmungkur, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini melibatkan 27 siswa dari kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03, terdiri dari 11 laki-laki dan 16 perempuan.

Pra Penelitian Tindakan kelas

Kegiatan observasi dimulai Senin, 16 Oktober 2023. Kemudian, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dan video, gambar yang dikemas dalam *PowerPoint*, dan evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh guru di rumah. Hasil observasi menunjukkan bahwa 12 siswa memiliki stimulus belajar yang baik (44,44 persen) dan 15 siswa memiliki stimulus yang kurang (55,55 persen).

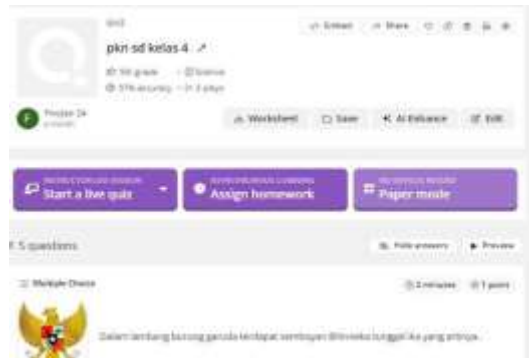
Siklus I

Perencanaan

Beberapa langkah dalam tahapan ini:

- a. Memutuskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai;

- b. Membuat sarana pembelajaran Game *Quizizz*;
- c. Menggunakan game edukasi *Quizizz* untuk menentukan tahapan proses pembelajaran;
- d. Mengembangkan sistem pembelajaran secara keseluruhan dari siklus I hingga siklus II; dan lembar pengamatan keterampilan proses yang digunakan dari siklus I sampai siklus II;
- e. Diskusi dengan teman seprofesi tentang cara melakukan observasi selama proses penelitian di kelas.



Gambar 2 Perencanaan Game Quizizz

Pelaksanaan

Guru menggunakan game *Quizizz Paper Mode* untuk evaluasi media digital. Sebelum evaluasi, guru menggunakan *PowerPoint* untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik.



Gambar 3 Pelaksanaan Game Quizizz

Observasi atau Pengamatan

Guru mengadakan pengamatan dalam penilaian yang dilaksanakan dalam pembelajaran.



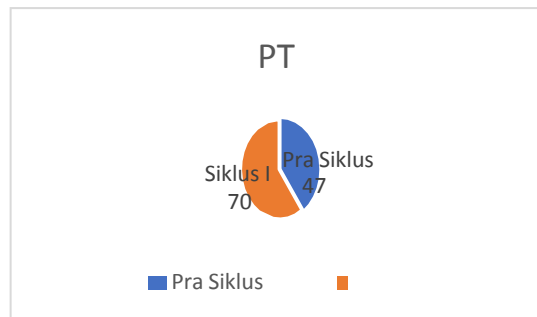
Gambar 4 Keterampilan Proses

Refleksi

Peneliti menggunakan *Quizizz* untuk menggambarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan tindakan dengan skor rata-rata 70% pada pelaksanaan Siklus II. Hasil observasi dari Siklus I yang dilakukan oleh tiga orang pengamat menunjukkan hasil rata-rata yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1 Mean Hasil Observer Siklus I Sumber. Data Primer Diolah Peneliti, Tahun 2023

<i>Observer</i>	<i>Hasil Observer(%)</i>
1	70
2	70
3	70
<i>Jumlah rata-rata</i>	70



Bagan 1 Perbandingan Pra Siklus & Siklus I Sumber. Data Primer Diolah Peneliti, Tahun 2023

Siklus II

Perencanaan

Beberapa tahapan dalam siklus II:

- Memutuskan tujuan dan kompetensi lain yang ingin dicapai;
- Membuat mode sarana pembelajaran game *Quizizz*;
- Memutuskan tahap-tahap proses pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *Quizizz* yang sama yang digunakan pada siklus I;
- Merancang seluruh perangkat pembelajaran siklus II; dan
- Menciptakan instrumen penelitian berupa soal tes, lembar pengamatan keterampilan proses yang digunakan pada siklus I.



Gambar 5 Quizizz ke II

Pelaksanaan

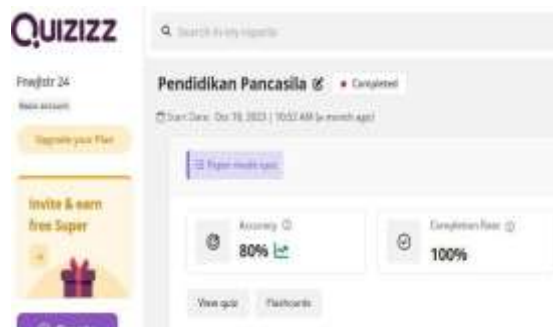
Guru menggunakan game *Quiziz Paper Mode* untuk evaluasi media digital. Sebelum evaluasi, penggunaan *PowerPoint* untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik.



Gambar 6 Suasana Pelaksanaan Q2

Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas IV SD mendapatkan nilai rata-rata 80%.



Gambar 7 Hasil Quizizz ke-II

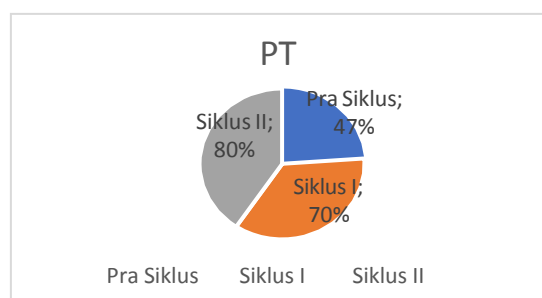
Refleksi

Pada Siklus I rata-rata evaluasi pembelajaran mencapai 70%, sedangkan pada Siklus II rata-ratanya 80% atau meningkat sebesar 10%.

Tabel 2. Mean Hasil Observer Siklus II Sumber. Data Primer Diolah Peneliti, Tahun 2023

<i>Observer</i>	<i>Hasil Observer(%)</i>
1	78
2	82
3	80
<i>Jumlah Rata-rata</i>	80

Didapatkan hasil rata-rata pengamat menunjukkan dibandingkan dengan siklus I, motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03 meningkat. Hasil ini ditunjukkan pada diagram di bawah ini.



Bagan 2 Perbandingan Pra Siklus, Siklus I & IISumber. Data Primer Diolah Peneliti, Tahun 2023

Grafik di atas menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03 mengalami peningkatan motivasi belajar mereka dengan menggunakan sarana pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dengan hasil sebesar 80%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Quizizz* sangat efektif. Hasil juga menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut unggul pada Siklus II. Dengan kata lain, jika hasil motivasi belajar sebesar 75%, media pembelajaran dianggap berhasil.

Hasil survei perilaku kelas di Kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 03 menunjukkan peningkatan dalam setiap siklus. Hasil dari dua siklus memperlihatkan *Quizizz Paper Mode* bisa menjadi salah satu langkah memotivasi siswa untuk belajar. Persentase siswa yang termotivasi untuk belajar sebesar 47%, disusul oleh 70% siklus I dan 80% di Siklus II. *Persentase* ini meningkat seiring dengan pemahaman siswa tentang cara menggunakan *Quizizz* serta tingkat keterlibatan mereka dikelas. Siswa selalu mempersiapkan diri sebelum kelas dimulai. Tabel di bawah ini akan membantu memahami perbaikan yang dilakukan.

**Tabel 3 Pendapatan Dari Hasil Observasi Sumber.
Data Primer Diolah Peneliti, Tahun 2023**

No Siklus	% Hasil Observasi	%Peningkatan	Kategori
1. Pra siklus	47		Sangat Kurang
2. Siklus 1	70	23	Cukup BaikSangat Baik
3. Siklus 2	80	10	

Pendidik sudah banyak menggunakan media digital untuk menilai kelas dan kegiatan proses pembelajaran. Media digital membantu guru dan siswa belajar materi individu. Dibandingkan media tradisional, yang masih cenderung monoton dan tidak memerlukan partisipasi siswa pembelajaran menjadi praktis dan dapat disesuaikan dengan waktu dan lokasi. Oleh karena itu, media pembelajaran memainkan peran penting dalam menyampaikan apa yang sebenarnya dipelajari. Media pembelajaran tidak boleh dibuat dengan sembarangan, mereka harus dibuat berdasarkan standar yang jelas dan tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang diuraikan dalam penelitian ini, diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran di SD Negeri Gajahmungkur 03 meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, hasil belajar siswa meningkat pada kegiatan pra siklus. Siklus pertama mencapai 47%, dan siklus kedua meningkat menjadi 70% dan 80%. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan metode *Quizizz*.

SARAN

1. Pelatihan Guru

Memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara efektif mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini dapat membantu guru memahami potensi penuh aplikasi tersebut dan mengoptimalkan penggunaannya.

2. Pembekalan Siswa

Siswa perlu diberikan pembekalan mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* agar mereka dapat mengikuti proses evaluasi dengan lebih lancar. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan awal atau panduan singkat sebelum pelaksanaan evaluasi.

3. Variasi Soal

Mengembangkan variasi soal yang mencakup berbagai tingkat kesulitan dan metode evaluasi. Dengan demikian, dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan menyesuaikan dengan kebutuhan beragam siswa.

4. Kolaborasi dengan Orang Tua

Menggandeng peran orang tua dalam memantau dan mendukung proses evaluasi menggunakan aplikasi ini. Pemberian umpan balik kepada orang tua tentang perkembangan anak mereka dapat menciptakan kerjasama yang lebih baik antarasekolah dan keluarga.

5. Evaluasi Berkala

Melakukan evaluasi berkala terhadap implementasi aplikasi *Quizizz Paper Mode*, baik dari segi teknis maupun dampaknya terhadap hasil pembelajaran.

Referensi

- A. Setiawan, L. Nurlaela, And E. Yundra, “Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Vokasi,” In *Prosiding Seminar Nasional Santika Ke-1 2019*, 2019, Pp. 52–56.
- Anshori, K.K., Suartama, I.K., & Simamora, A.H. (2022). Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2 (2), 82-90.
- Azzahra,F & Fitria,Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sej (School Education Journal)*. Vol. 11 No. 3 199-208.
- Jahiri, M.Yusuf, I.7 & Henderi. (2023). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Metode *Research And Development*. *Technomedia Journal (Tmj)*. Vol. 8 No. 2 Oktober 2023.
- Jati, D & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal Of Education Action Research*. Volume 6, Number 3, Tahun Terbit 2022, Pp. 383-389.
- Khasanah, I. Anggraeni, N & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Vii.2 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode Di Smpn 33 Palembang. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. Jil. 4, 2 (Desember 2023), Hlm.765-77.
- Parmawati, A & Ruqoyah, S. (2023). *Improving Students' Vocabulary Mastery Through Quizizz Application As Game Based Learning*. *Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama)* Vol. 10 No. 2, Halaman 99-104.
- Pitoyo, M.D. (2019). *Gamification Based Assessment: A Test Anxiety Reduction Through Game Elements In Quizizz Platform*. *Ijer (Indonesian Journal Of Educational Research)*, 4(1), 22-32.
- Puspanegara, D., & Fadhilawati, D. *Improving Students' Vocabulary Mastery Through Quizizz Application As Game Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*. Vol. 10 No. 2 Hal 99-104.
- Rini, & Zuhdi,U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas Iv Upt Sd Negeri 220 Gresik. *Jpgsd*. Volume 11 Nomor 1 Tahun 2023, 65-74.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B.W. (2020). *Exploring Students' Views In Theuse Of Quizizz As An Assessment Tool In English As A Foreign Language (Efl) Class*. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(11), 5312- 5317.