

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, Desember 2023, Halaman 245-254
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180>

Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Chintya Pramugita¹, Bernadetta Dewi Listyaningrum², Rusita Okta Kusuma³, Nur Indah Wahyuni⁴

^{1,2,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

³SDN Lemahireng 05, Kabupaten Semarang³

Email: pramugita123@students.unnes.ac.id¹ dewilistyaningrum123@students.unnes.ac.id² kusumarusitaokta@gmail.com³ indahnurindah@mail.unnes.ac.id⁴

Abstract

Effective learning will be realized by paying attention to several factors, one of which is student learning interest and teacher creativity in providing teaching ideas. With this high learning motivation and creativity level, it will increase the success of learning objectives. This study aims to determine the effect of using interactive learning media Youtube and Quizizz on the learning interest of fourth grade students of Lemahireng 05 State Elementary School in learning Pancasila Education material on Indonesian Cultural Diversity. The method used in this research is Classroom Action Research which is carried out with 2 cycles using a qualitative approach. The results obtained in this study, showed an increase in student interest in learning. This is evidenced by the percentage of learning interest in cycle I of 59.64% in the medium category and increased in cycle II to 74.29% in the high category. So it can be concluded that the application of youtube interactive media and Quizizz paper mode can increase learning interest in fourth grade students of Lemahireng 05 State Elementary School.

Keywords: *Learning Interest, Youtube, Quizizz, Pancasila Education, Elementary School.*

Abstrak

Pembelajaran yang efektif akan terwujud dengan memperhatikan beberapa faktor, salah satunya minat belajar siswa dan kreativitas guru dalam memberikan ide pengajaran. Dengan motivasi belajar dan tingkat kreativitas yang tinggi ini akan meningkatkan keberhasilan tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Youtube dan Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Lemahireng 05 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan 2 siklus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, terjadi peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan persentase minat belajar pada siklus I sebesar 59.64% pada kategori sedang dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 74.29% pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif youtube dan Quizizz paper mode dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Lemahireng 05.

Kata Kunci: *Minat Belajar, Youtube, Quizizz, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.*

Article Info

Received date: 22 November 2023

Revised date: 28 November 2023

Accepted date: 02 December 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar. Tujuan dari proses pembelajaran ini adalah menciptakan perubahan dalam perilaku siswa melalui pengalaman yang mereka alami. Menurut Dimiyati (2006:8) dalam Oktaviani (2022) menjelaskan bahwa belajar tidak hanya sebatas menyampaikan materi/pesan, namun guru harus dapat mengajarkan secara terstruktur dan dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif. Inti dari pembelajaran adalah transfer pengetahuan dan keterampilan dari guru ke siswa, sehingga guru harus memiliki pengetahuan yang kuat tentang metode, strategi, model, dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara efektif.

Pembelajaran yang efektif akan terwujud dengan memperhatikan beberapa faktor, salah satunya motivasi belajar siswa dan kreativitas guru dalam memberikan ide pengajaran. Dengan motivasi belajar dan tingkat kreativitas yang tinggi ini akan meningkatkan keberhasilan tujuan pembelajaran yang berkualitas. Namun pada kenyataannya, motivasi yang tinggi juga belum menentukan tingkat keberhasilan. Sehingga guru harus menghadapi tantangan untuk memotivasi, menumbuhkan minat, dan mampu mempertahankan perhatian siswa untuk fokus dalam materi pembelajaran. Guru harus memiliki kreativitas dalam menciptakan rasa keingintahuan dan ketertarikan siswa sehingga dapat memotivasi diri siswa.

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat belajar. Minat belajar merupakan keinginan dan keterlibatan yang dilakukan secara sengaja di dalam kegiatan kognitif yang memainkan bagian penting dalam proses pembelajaran, dan menentukan bagian apa yang dipilih untuk belajar, serta seberapa baik dalam mempelajari informasi yang telah diberikan (Klassen & Klassen, 2014). Marimba (1980, dalam Kpolovie, Joe, dan Okoto, 2014) mengatakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri untuk memperoleh sesuatu karena peserta didik tersebut merasakan hal yang menarik di dalam kegiatan belajar yang ditandai oleh perasaan senang. Konsep ini sejalan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menggarisbawahi bahwasanya pembelajaran di tingkat Pendidikan harus bersifat interaktif, aktif, menginspirasi, menggairahkan, menantang, dan mampu mendorong siswa untuk aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar harus memberi ruang yang cukup bagi kreativitas serta kemandirian peserta didik yang disesuaikan dengan minat, bakat, serta tingkat perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Menurut Safari (2003) terdapat beberapa indikator dalam mengukur tingkat minat siswa dalam belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Hal tersebut sejalan dengan Slameto (2010, dalam Hilmi, 2013) bahwa siswa yang memiliki minat belajar umumnya dapat dikenali melalui kegembiraan dalam proses belajar, partisipasi aktif, dan sikap penuh perhatian. Renninger, Hidi, & Krapp (2014) juga setuju dengan pandangan ini, mereka mengemukakan bahwa minat belajar siswa tercermin dalam perhatian dan konsentrasi yang lebih intens, rasa senang terhadap pembelajaran, dan peningkatan motivasi untuk belajar.

Dengan pentingnya minat dalam belajar, guru perlu senantiasa bersikap kreatif dan inovatif untuk membantu siswa membangun motivasi belajar. Salah satu caranya adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan Muhibbin (2017:153) yang menjelaskan bahwa dengan memberikan penghargaan dan penggunaan metode atau media pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan kondisi yang mendorong antusias siswa dalam pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran yang cocok bertujuan agar pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran yang dijalani. Indah Wahyuni (2019: 6) menjelaskan media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat memudahkan akses informasi dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga media tersebut dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Siswa akan mengikuti pembelajaran dengan bersungguh-sungguh apabila memiliki minat belajar yang tinggi. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara pada guru wali kelas IV SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang menemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Masalah tersebut timbul karena sebagian besar siswa menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan sangat membosankan. Guru hanya berpaku pada metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah, siswa hanya ditekankan untuk mendengar dan memahami penyampaian guru saja. Penggunaan media pembelajaran yang kurang juga menjadi timbulnya permasalahan ini. Guru hanya berpaku pada buku pembelajaran, tidak mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga hal tersebut mengakibatkan rendahnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru wali kelas, karena dianggap kurang menarik. Hal tersebut juga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa kelas IV SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang. Oleh karena itu menjadi penyebab pembelajaran terlihat membosankan dan menjadikan siswa kurang berminat dan tidak termotivasi

dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena penerapan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa.

Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, inovatif, kreatif, efisien, menarik, dan bermakna bagi siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat signifikan mempengaruhi minat belajar siswa adalah media berbasis teknologi, karena dianggap sebagai media yang populer dan relevan dengan perkembangan era 4.0. Perubahan media pembelajaran konvensional menjadi berbasis teknologi menjadi salah satu bentuk perubahan untuk menyesuaikan inovasi pendidikan dalam kemajuan era globalisasi.

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi adalah aplikasi pembelajaran seperti video Youtube dan Quizizz. YouTube sebagai platform video memiliki kemampuan untuk menyajikan konten yang dapat divisualisasikan dan didengarkan, sehingga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk terlibat dalam proses belajar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang kaya bagi mereka. Keuntungan pembelajaran dengan video youtube adalah menghadirkan representasi gambar dan suara dari suatu gagasan atau pembelajaran kepada siswa. Dimana dengan representasi tersebut akan menumbuhkan motivasi siswa dalam ketertarikannya terhadap pembelajaran.

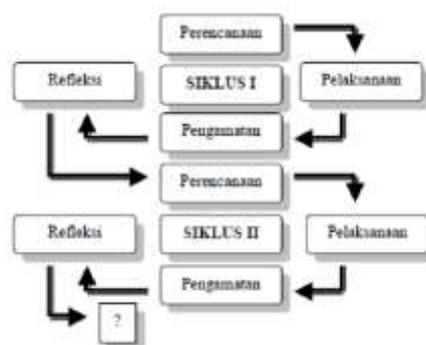
Quizizz adalah salah satu platform edukasi yang memiliki banyak fitur dalam menunjang pembelajaran di kelas. Quizizz mudah diakses dengan tampilannya yang menarik. Quizizz sebagai salah satu platform yang memudahkan guru dalam memberikan evaluasi siswa menggunakan pendekatan yang menarik berbasis game edukasi. Quizizz Paper Mode menjadi aplikasi yang mudah digunakan dalam pembelajaran SD karena tidak membutuhkan perangkat internet yang banyak, hanya membutuhkan satu perangkat sebagai operator dan kertas barcode sebagai jawaban para siswa.

Hal tersebut sejalan dengan temuan dari penelitian Ardiansyah (2022) menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik secara keseluruhan mencapai 56%, dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Platform Quizizz memiliki dampak terhadap minat belajar matematika. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman konsep peserta didik berada pada kategori sedang. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian oleh Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti (2022), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara dua kelas penelitian dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Melalui pembelajaran berbasis video youtube dan penggunaan aplikasi Quizizz diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan data fakta di atas, maka peneliti bermaksud untuk mencari tahu minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif..

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan 2 siklus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti ingin meneliti dampak suatu perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Sugiyono (2021:820), metode penelitian tindakan yakni metode penelitian yang dipakai dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tindakan baru yang dicobakan terhadap peningkatan kinerja yakni dampak media aplikasi pembelajaran youtube dan quizizz pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti menggunakan desain penelitian tindakan model Kemmis & McTaggart, dimana terdiri dari beberapa siklus yang dilaksanakan, tiap siklus tersebut memiliki tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan tersebut akan dilaksanakan secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai.



Gambar 1. Siklus PTK model Kemmis & McTaggart

Tahap pertama di setiap siklus adalah menyusun rencana tindakan. Kemudian selanjutnya pelaksanaan dan pengamatan terhadap pelaksanaan Tindakan. Hasil dari pengamatan tersebut dievaluasi ke dalam bentuk refleksi. Jika dari hasil refleksi pada siklus pertama tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan Tindakan belum memberikan hasil seperti yang diharapkan maka selanjutnya Menyusun Kembali rancangan untuk dilaksanakan pada siklus kedua dan seterusnya hingga mencapai hasil yang diinginkan.

Populasi yang diambil dari SDN Lemahireng 05 dengan sampel siswa kelas IV sebanyak 14 peserta didik. Untuk kelompok eksperimen terjadi perlakuan penerapan media pembelajaran YouTube dan Quizizz yang diimplementasikan selama proses pembelajaran, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Angket mengenai minat belajar siswa digunakan sebagai instrumen penelitian untuk menilai minat awal siswa sebelum perlakuan dan minat akhir siswa setelah perlakuan.

Pra-siklus merupakan tahap evaluasi terhadap permasalahan yang terjadi sebelum dimulainya proses pembelajaran. Perencanaan tindakan dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Setelah memastikan kelayakan masalah yang akan diteliti, langkah-langkah selanjutnya direncanakan dalam suatu tindakan pelaksanaan. Pada siklus pertama, diberlakukan kelas kontrol dimana siswa hanya mendapatkan pembelajaran melalui metode ceramah dan penayangan video pembelajaran. Kemudian, pada siklus kedua diberikan kelas eksperimen sebanyak 14 peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video Youtube dan aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai media evaluasi selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Media Video Youtube dan Quizizz Paper Mode

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus. Dimana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pra-Siklus

SDN Lemahireng 05 terletak di Desa Kenongo Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang. SDN Lemahireng 05 terletak diantara pemukiman masyarakat. Sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran, yaitu terdiri dari enam ruang kelas, kantor dan ruang guru, kantor kepala sekolah, kamar mandi, lapangan olahraga, perpustakaan, dan tempat ibadah. Sarana dan prasarana tersebut membantu dalam proses pembelajaran siswa.

Sebelum melakukan siklus pembelajaran, peneliti melakukan diagnostik awal. Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan, pada tahap pra-siklus peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang. Dari hasil wawancara dengan Ibu Sita, didapatkan bahwa pembelajaran di kelas IV SDN Lemahireng 05 terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional. Dimana masih berfokus pada penggunaan metode pembelajaran yang berfokus pada guru, yaitu metode ceramah.

Dalam pembelajaran, siswa menjadi cenderung bosan dan merasa tidak tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung. Sehingga dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IV masih rendah.



Gambar 2. Wawancara dengan Guru Kelas IV

Siklus I

Pada siklus I merupakan siklus pertama di dalam penelitian yang melibatkan interaksi guru dengan peserta didik dalam mengidentifikasi, dan menemukan masalah, serta mencari solusi terbaik. Berikut di bawah ini adalah tahapan langkah-langkahnya:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I, peneliti dan guru mempersiapkan perencanaan dalam mengidentifikasi dan menemukan masalah dalam pembelajaran, serta menemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam penerapannya, masalah yang muncul di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah kurangnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi terutama karena keterbatasan dalam membelajarkan dan keterbatasan media pembelajaran. Maka dari itu, langkah perencanaan pada siklus I meliputi 1) Membuat modul ajar materi keberagaman kebudayaan Indonesia. 2) Mempersiapkan media pembelajaran video interaktif youtube 3) Mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan inti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yang terdiri dari 1) Guru memberikan apersepsi. 2) Guru memberikan materi pembelajaran menggunakan media video youtube dan dengan menggunakan *powerpoint*. 3) Guru membentuk kelompok kecil untuk mengerjakan LKPD. 4) Siswa mempresentasikan hasil LKPD dan guru memberikan penguatan. Pada kegiatan akhir terdiri dari guru memberikan refleksi dan menutup pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I ini, sebagian besar siswa antusias terhadap media pembelajaran yang diberikan berupa powerpoint interaktif dan video youtube. Dibuktikan beberapa siswa lebih cepat dalam memahami materi dan merespon pertanyaan dari guru. Di dalam kegiatan diskusi berlangsung, interaksi siswa dengan siswa yang lain terjalin dengan baik, siswa dapat mengemukakan pendapatnya serta menyajikan mempresentasikannya di depan kelas.

d. Refleksi

Melalui pengamatan selama proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I menunjukkan adanya motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan siswa lebih cepat dalam memahami materi dan merespon pertanyaan dari guru dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.



Gambar 3. Pembelajaran pada Siklus I**Siklus II**

Siklus II adalah tahapan pembelajaran yang dilaksanakan dengan tindakan perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I agar motivasi belajar siswa meningkat. Hasil dari siklus II pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia dengan penggunaan media interaktif video youtube dan quizizz paper mode sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan

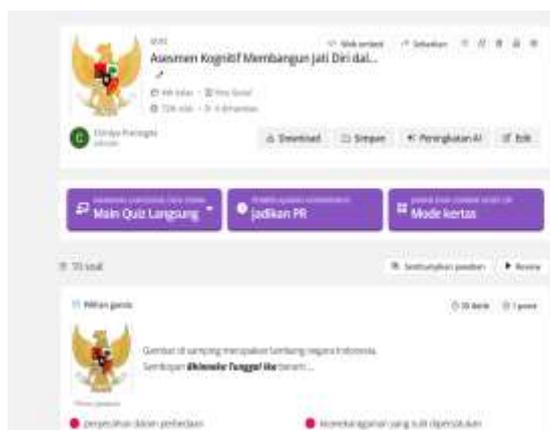
Tahap perencanaan pada siklus II berpacu pada refleksi hasil yang didapatkan dari pembelajaran siklus I. Adapun setelah penerapan siklus I, tahap perencanaan pada siklus II berpacu pada penerapan media pembelajaran interaktif, yaitu penggunaan media video youtube dan aplikasi Quizizz paper mode. Adapun langkah perencanaan meliputi 1) Membuat modul ajar materi keberagaman kebudayaan Indonesia. 2) Mempersiapkan media pembelajaran video interaktif youtube dan quizizz paper mode. 3) Mempersiapkan lembar angket motivasi belajar siswa.
- b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran PBL terdiri dari 1) Guru memberikan apersepsi. 2) Guru memberikan materi pembelajaran menggunakan media video youtube. 3) Guru membentuk kelompok kecil untuk mengerjakan LKPD. 4) Siswa mempresentasikan hasil LKPD dan guru memberikan penguatan. Pada kegiatan akhir terdiri dari 1) Guru memberikan tes formatif sebagai evaluasi menggunakan aplikasi quizizz paper mode. 3) Guru memberikan refleksi dan menutup pembelajaran.
- c. Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi pada siklus II, dapat dilihat bahwa minat belajar siswa pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari keantusiasan dan ketertarikan siswa saat pembelajaran menggunakan ppt interaktif, video youtube, dan quizizz paper mode yang dikatakan lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dan juga dapat dilihat dari lembar angket yang menyatakan peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II ini.
- d. Tahap Refleksi

Melalui observasi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II, terbukti bahwa minat belajar siswa, yang meliputi ketertarikan dan keantusiasan siswa, telah terjadi suatu peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Perbaikan yang dilakukan setelah siklus I telah memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa siswa semakin memahami dan beradaptasi dengan penggunaan video animasi interaktif di YouTube dan integrasi aplikasi quizizz dalam pembelajaran mereka. Hasil yang diperoleh terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal keaktifan dan antusiasme siswa di dalam kelas.

**Gambar 4.** Pembelajaran pada Siklus II



Gambar 5. Quizizz Paper Mode

Minat Siswa dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Interaktif Youtube dan Aplikasi Quizizz Paper Mode

Pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas tersebut terjadi peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media Youtube dan Quizizz Papermode pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan pengisian angket minat belajar siswa yang digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian bertujuan untuk membandingkan motivasi awal belajar siswa sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan hampir keseluruhan peserta didik antusias terhadap penggunaan media interaktif Youtube dan Quizizz Papermode.

Pada kegiatan siklus pertama yang dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2023, dapat diketahui bahwa persentase minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media video Youtube yaitu 59.64%. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas IV pada siklus I masih sedang.

Tabel 1. Gambaran Indikator Minat Belajar dalam Bentuk persentase Siklus I

Indikator	Persentase
Perhatian	57.14%
Ketertarikan	64.29%
Rasa Senang	57.14%
Keterlibatan	60.00%
Rata-Rata	59.64%

Pada kegiatan siklus kedua yang dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2023, dapat diketahui bahwa persentase minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media video Youtube dan Quizizz Paper mode yaitu 74.29%. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas IV pada siklus II sudah tinggi.

Tabel 2. Gambaran Indikator Minat Belajar dalam Bentuk Persentase Siklus II

Indikator	Persentase
Perhatian	70.00%
Ketertarikan	81.43%

Rasa Senang	71.43%
Keterlibatan	74.29%
Rata-Rata	74.29%

Dari table di atas, dapat diketahui bahwa presentase keseluruhan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang pada siklus I tanpa menggunakan aplikasi belajar Quizizz yaitu 59,64% termasuk ke dalam kategori sedang. Dapat dilihat berdasarkan hasil presentase secara keseluruhan dengan kategori sedang ditandai dengan sebagian peserta didik merasa nyaman jika pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi belajar Quizizz. Hal tersebut juga dalam pembelajaran masih menggunakan ppt interaktif dan media YouTube yang merangsang minat belajar siswa.

Persentase total minat belajar peserta didik kelas IV SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang pada siklus II dengan melibatkan penggunaan aplikasi belajar Quizizz paper mode, mencapai 74,29% dan dikategorikan sebagai kategori tinggi. Hasil analisis persentase minat belajar secara menyeluruh yang mencapai kategori tinggi mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan aplikasi belajar Quizizz paper mode. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar ketika tugas evaluasi diberikan melalui aplikasi belajar Quizizz Paper mode, dan siswa sangat menyukai pendekatan guru dalam memberikan evaluasi melalui penggunaan aplikasi Quizizz paper mode tersebut.

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari pembelajaran siklus I dan siklus II. Terdapat selisih peningkatan sebesar 14.65% atau dibulatkan menjadi 15%. Hal ini menandakan terdapat ketertarikan siswa dalam pembelajaran siklus II yang menggunakan media Quizizz paper mode. Peserta sangat antusias dalam menerapkan kuis/evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz paper mode dalam pembelajaran. Adanya peningkatan yang signifikan sebesar 15% ini menandakan bahwa aplikasi Quizizz paper mode yang dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran dapat membantu peneliti dalam meningkatkan minat belajar seperti keantusiasan, keterlibatan aktif, dan perasaan senang siswa kelas IV di SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif youtube dan aplikasi Quizizz paper mode dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian Yulistiarawati (2021), Terdapat peningkatan minat belajar yaitu 20 persen, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi belajar Quizizz dapat menjadi alternatif guru dalam menggunakan media pembelajaran selama pembelajaran dalam jaringan di masa pandemi guna meningkatkan minat belajar peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, tidak monoton untuk diikuti peserta didik, dan memanfaatkan teknologi. Dan juga dalam penelitian Azzahra dan Pramudiani (2022) yang menunjukkan bahwa terbukti adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Mawaddah, dkk (2022) juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz bagi siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa dan terdapat perbedaan antara siswa yang diajar dan yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran quizizz.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan secara teoritis bahwa pemilihan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini berimplikasi bahwa guru perlu dalam memvariasikan media pembelajaran yang digunakan dalam kelas agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jadi, merujuk pada teori dan beberapa penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media interaktif youtube dan Quizizz paper mode dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dan kegiatan evaluasi diakhir pembelajaran.

Kendala dalam Pembelajaran Menggunakan Media Video Youtube dan Aplikasi Quizizz Paper Mode

Kelebihan dan kekurangan dalam suatu media dapat menjadi umpan balik perkembangan media tersebut. Pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dengan menggunakan

media pembelajaran PPT interaktif dan video youtube kendalanya antara lain, harus memastikan koneksi jaringan yang baik; guru harus dapat memilah video yang mengedukasi bagi peserta didik; memperhatikan apakah kalimat yang digunakan di dalam tayangan video tersebut sesuai digunakan bagi anak usia sekolah dasar; serta beberapa siswa yang cenderung mudah bosan kurang memperhatikan dengan baik.

Pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus II dengan penerapan media pembelajaran PPT interaktif, video Youtube, dan Quizizz Paper mode, terdapat beberapa kendala yang dialami peneliti. Kendala yang dihadapi pada pembelajaran kelas IV SDN Lemahireng 05 menggunakan media video youtube adalah keterbatasan jaringan internet, dimana peneliti harus memastikan kondisi jaringan dalam keadaan baik. Pada penayangan video, terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan, terlihat bosan, dan asik sendiri. Akan tetapi, sebagian besar siswa memperhatikan penayangan video.

Pada penggunaan media Quizizz paper mode dalam evaluasi pembelajaran juga mengalami beberapa kendala. Diantaranya yaitu keterbatasan jaringan, peneliti mengalami beberapa kesulitan saat men-scan kertas barcode, dan siswa yang kurang kondusif. Kurangnya kekondufian ini dikarenakan siswa yang berlomba-lomba agar kertas barcode di-scan terlebih dahulu dan kendala peneliti saat men-scan jawaban menjadikan beberapa siswa menjadi ricuh. Akan tetapi, untuk minat dan ketertarikan siswa kelas IV dalam pembelajaran menggunakan media quizizz paper mode sangat baik dan antusias sekali.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas penerapan dua siklus pembelajaran dengan metode deskriptif kualitatif, dimana bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif youtube dan Quizizz Paper mode dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Lemahireng 05 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman kebudayaan Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran youtube dan Quizizz paper mode. Hal tersebut terlihat dalam proses pembelajaran siklus I, dimana siswa cenderung memperhatikan materi akan tetapi kurang antusias dalam pembelajaran hal tersebut berbanding terbalik dalam penerapan siklus II, dimana siswa aktif dan antusias terlibat dalam pembelajaran yang menerapkan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Siswa lebih memperhatikan pembelajaran, merasa senang dan tertarik terhadap media pembelajaran, serta terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan.

Hal tersebut sejalan dengan perolehan persentase angket yang diberikan kepada siswa. Pada siklus I tanpa menggunakan aplikasi belajar Quizizz yaitu 59.64% dengan kategori sedang. Pada siklus II dengan menggunakan aplikasi belajar Quizizz paper mode yaitu 74.29% dengan kategori tinggi. Hal tersebut membuktikan terjadi peningkatan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif youtube dan Quizizz Paper mode menjadi salah satu upaya yang efektif dilakukan guru selama proses pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Lemahireng 05 Kabupaten Semarang.

Referensi

- Aditiya, N., & Prastowo, A. (2021). Penggunaan Video Youtube Pada Pembelajaran Tematik Saat Pembelajaran Daring Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik. *Edutainment*, 9(2), 108-117.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, P. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10-17.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3).
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203-3213.

- Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Mathematic Education And Application Journal (META)*, 4(1), 1-7.
- Nurfaizah AP, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375-382.
- Oktaviani, R., Legiani, W. H., & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Journal of Civic Education*, 5(3), 310-319.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551-568.
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020, September). Gamification elements in Quizizz applications: Evaluating the impact on intrinsic and extrinsic student's motivation. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 917, No. 1, p. 012024). IOP Publishing.
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(06), 943-952.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar ipa siswa kelas v di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 915-921.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573-584.