

**PENGUNAAN MEDIA GAME QUIS WHIZZER UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V  
DI UPT SDN 4 RANTETAYO**

**Mestraim Sombo Lebok<sup>1</sup>, Yohanis Padallingan<sup>2</sup>, Roberto S. Situru,<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1,2,3</sup>

Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>1,2,3</sup>

[mesraimsombolebok@gmail.com](mailto:mesraimsombolebok@gmail.com)<sup>1</sup>, [padallinganyohanis@gmail.com](mailto:padallinganyohanis@gmail.com)<sup>2</sup>,

[roberto@gmail.com](mailto:roberto@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Game Quis Whizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di UPT SDN 4 Rantetayo pada bulan Juli 2024. Metode penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari 2 siklus, dan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar Siswa pada Mata pelajaran Ipas kelas V UPT SDN 4 Rantetayo melalui penggunaan media *Game Quis Whizzer*. Adapun hasil yang didapatkan pada siklus I sebesar 54,625% dikualifikasi cukup (C) sehingga dilanjutkan pada siklus II dan meningkat sebesar 86,354%. Dengan kualifikasi sangat baik (SB). Kesimpulan dari penelitian

penggunaan media *Game Quis Whizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar Siswa. **Kata Kunci:** Game Quis Whizzer, Motivasi Belajar

**Abstract:** This research aims to find out whether the use of the media Whizzer Quis Game can increase students' learning motivation. This research was carried out at UPT SDN 4 Rantetayo in July 2024. This research method uses PTK (Classroom Action Research) which consists of 2 cycles, and each cycle includes planning, action, observation and reflection stages. The results of this research indicate an increase in students' learning motivation in the subjects of Ipas class V UPT SDN 4 Rantetayo through the use of the *Whizzer Quis Game* media. The results obtained in cycle I of 54,625% were qualified as sufficient (C) so they were continued in cycle II and increased by 86,354%. With very good qualifications (SB). Conclusions from research using the *Whizzer Quis Game* media can increase student learning motivation.

**Keywords:** *Whizzer Quis Game*, Learning Motivation

## **PENDAHULUAN**

Manusia merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Sebagai makhluk individu setiap manusia memiliki ciri khas, keinginan, kepribadian, dan watak yang berbeda-beda. Di sisi lain manusia juga merupakan makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain dalam menjalani hidupnya. Dan dalam menjalani hidupnya manusia tidak bisa lepas dan tergantung pada lingkungannya, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Hubungan yang baik antara ketiga lingkungan tersebut dapat meningkatkan pembangunan nasional.

Proses pembelajaran yaitu adanya komunikasi terjalin dari pendidik serta peserta didik, sehingga menentukan nilai peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar siswa meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri (Utomo, 2020:37).

Keberhasilan belajar ditunjang dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Media komunikasi adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima (Wibawanto, 2017:5). Dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan menumbuhkan semangat belajar dari siswa. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan (Adnan dan Siregar, 2020:38). Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah Media Game Quiz Whizzer.

*Quiz Whizzer* merupakan sebuah situs *website* khusus yang didesain untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan interaktif. Para peserta, baik siswa maupun pemain, harus menjawab pertanyaan agar dapat melanjutkan pertanyaan berikutnya. Situs web ini menyediakan berbagai fitur permainan sesuai preferensi dan kebutuhan pengguna. Terdapat juga fitur yang memungkinkan akses ke hasil jawaban siswa pada permainan ular tangga. Siswa dapat berpartisipasi tanpa harus mendaftar, namun diminta untuk memasukkan nama sebelum memulai permainan (Wahyuningsih, 2021, hlm. 151). Menurut Ainun Najib (2021) *Game Quiz Whizzer* adalah permainan daring yang bisa diakses melalui *platform website* yang telah tersedia. Permainan ini pertama kali dikembangkan oleh seorang mahasiswa dari Universitas Harvard bernama Tim. Tujuan dari perancangan permainan ini adalah untuk menciptakan versi yang lebih modern dari sebuah permainan yang awalnya dibuat oleh seorang guru fisika menggunakan PowerPoint.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di UPT SDN 4 Rantetayo bahwa guru kurang optimal dalam penggunaan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah, sehingga siswa mudah bosan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan juga motivasi belajar siswa kurang yang ditandai dengan kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Media *Game Quiz Whizzer* sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V UPT SDN 4 Rantetayo.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu pendekatan yang menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu). Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat deskriptif. Penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* merupakan penelitian yang berlangsung di dalam kelas dalam bentuk praktik untuk meningkatkan motivasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya dengan memperbaiki proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ips siswa kelas V UPT SDN 4 Rantetayo dengan menggunakan media *Game Quis Whizzer*. Kelebihan dari penelitian ini adalah Guru diikutsertakan sebagai subjek yang melakukan pengamatan hasil pengalaman selama melakukan penelitian.

Prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian ini mengikuti prinsip dasar penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu rencana penelitian yang berdaur ulang (siklus). Penelitian ini menggunakan model Arikunto dkk, yang terdiri atas 4 komponen yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, Angket dan Dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 4 Rantetayo selama 2 minggu adapun Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SDN 4 Rantetayo yang terdiri dari 12 siswa, 7 laki-laki dan 5 perempuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Paparan Data Siklus I

##### 1) Data Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Guru Dalam Mengajar

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk data evaluasi dalam proses pembelajaran. Observasi Guru dilakukan oleh observer yaitu Guru kelas V. hasil observasi pada siklus I dalam pelaksanaan pembelajaran Guru belum sepenuhnya melaksanakan semua observasi sesuai dengan yang telah dibuat. Pada pertemuan I dari 20 aspek yang diamati diperoleh hasil pengamatan yaitu ada 5 aspek yang diberi skor 3 dengan jumlah 15 skor, 7 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 14 skor, 7 aspek yang mendapat skor 1 dengan jumlah 7 skor dan 1 aspek yang tidak terlaksana dengan skor perolehan 36 dengan hasil 60%. Pada pertemuan II dari 20 aspek yang diamati diperoleh hasil pengamatan yaitu ada 7 aspek yang mendapat skor 3 dengan jumlah 21 skor, 11 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 22 skor, 1 aspek yang mendapat skor 1 dengan jumlah 1 skor dan 1 aspek yang tidak terlaksana dengan skor perolehan 44 dengan hasil 73%.

##### 2) Data Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Siswa Dalam Mengajar

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk data dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi Siswa diamati oleh observer (Guru kelas V). Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Pada pertemuan I dari 20 aspek yang diamati diperoleh hasil pengamatan yaitu ada 4 aspek yang mendapat skor 3 dengan jumlah 12 skor, 7 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 14 skor, 8 aspek yang mendapat skor 1 dengan jumlah 8 skor dan 1 aspek yang tidak terlaksana dengan skor

perolehan 34 dengan hasil 56,66%. Pada pertemuan II dari 20 aspek yang diamati diperoleh 7 aspek yang mendapat skor 3 dengan jumlah 21 skor, 9 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 18 skor, 3 aspek yang mendapat skor 1 dengan jumlah 3 skor dan 1 aspek yang tidak terlaksana dengan skor perolehan 42 dengan hasil 70%.

3) Data Hasil Tes Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di UPT SDN 4 Rantetayo. Melalui hasil angket motivasi belajar siswayang dilakukan pada siklus I diperoleh data motivasi belajar siswa secara rinci.

Tabel 1 Motivasi Belajar Siswa Siklus I

<b>Kualifikasi</b>	<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Sangat tinggi	81%-100%	2	16,67%
Tinggi	61%-80%	2	16,67%
Sedang	40%-60%	3	25%
Rendah	20%-39%	5	41,67%
Sangat Rendah	0-20%	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>54,625%</b>	<b>100%</b>

## Paparan Data Siklus II

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Guru Dalam Mengajar

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk data evaluasi dalam proses pembelajaran. Observasi Guru dilakukan oleh observer yaitu Guru kelas V. hasil observasi pada pertemuan I dalam pelaksanaan pembelajaran Guru belum sepenuhnya melaksanakan semua observasi sesuai dengan yang telah dibuat. Pada pertemuan I dari 20 aspek yang diamati diperoleh hasil pengamatan yaitu ada 14 aspek yang diberi skor 3 dengan jumlah 42 skor, 5 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 10 skor, tidak ada aspek yang mendapat skor 1 dan 1 aspek yang tidak terlaksanan dengan skor perolehan 52 dengan nilai 88,66%. Pada pertemuan II dari 20 aspek yang diamati diperoleh 16 aspek yang mendapat skor 3 dengan jumlah 48 skor, 3 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 6 skor, dan 1 aspek yang tidak terlaksana dengan skor perolehan 54 dengan nilai 90%. Data Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Siswa Dalam Mengajar Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk data evaluasi dalam proses pembelajaran. Observasi Siswa dilakukan oleh observer yaitu Guru kelas V. hasil observasi pada pertemuan I dalam pelaksanaan pembelajaran Guru belum sepenuhnya melaksanakan semua

observasi sesuai dengan yang telah dibuat. Pada pertemuan I dari 20 aspek yang diamati diperoleh hasil pengamatan yaitu ada 9 aspek yang mendapat skor 3 dengan jumlah 27 skor, 9 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 18 skor, 1 aspek yang mendapat skor 1 dengan jumlah 1 skor dan 1 aspek yang tidak terlaksana dengan skor perolehan 46 dengan nilai 76,66%. Pada pertemuan II dari 20 aspek yang diamati diperoleh 15 aspek yang mendapat skor 3 dengan jumlah 45 skor, 4 aspek yang mendapat skor 2 dengan jumlah 8 skor dan 1 aspek yang tidak terlaksana dengan skor perolehan 53 dengan nilai 88,33%.

## 2) Data Hasil Tes Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian lembar angket siswa pada siklus II menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ips meningkat. Siswa yang masuk kategori sangat tinggi

Tabel 2 Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Kualifikasi	Nilai	Frekuensi	Presentase
Sangat tinggi	81%-100%	9	75%
Tinggi	61%-80%	2	16,67%
Sedang	40%-60%	1	8,33%
Rendah	20%-39%		0%
Sangat Rendah	0-20%		0%
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>86,354%</b>	<b>100%</b>

## PEMBAHASAN

Penelitian tindakan dengan menggunakan media *Game Quis Whizzer* pada siswa kelas V UPT SDN 4 Rantetayo menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2016) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam kegiatan belajar untuk menyampaikan pesan atau materi ajar lebih baik dan sempurna, merangsang minat, pikiran dan perasaan peserta didik.

Pada siklus II terlihat bahwa siswa sudah menunjukkan minat dan senang belajar Ips. Hal ini terlihat pada saat siswa sudah memperhatikan Guru saat menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dan siswa juga terlihat bersandagurau dengan teman sebangkunya, sehingga membuat suasana kelas menjadi tenang dan kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara motivasi belajar dan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar Ips siswa kelas V sudah mengalami peningkatan namun masih tergolong dalam

kategori cukup dan masih ada beberapa permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran pada siklus I sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

### **1. Keterlaksanaan Penggunaan *Game Quis Whizzer***

Hal yang akan dibahas pada bagian ini adalah penggunaan media *Game Quis Whizzer* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ips kelas V UPT SDN 4 Rantetayo. Menurut Mulatsih (2020) *Quis Whizzer* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Game Quis Whizzer*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik. Salah satu manfaat menggunakan media *Game Quis Whizzer* adalah suasana pembelajaran yang lebih seru, lebih menyenangkan, menantang dan tidak membuat jenuh bagi peserta didik. Dalam penelitian ini, jenis media yang digunakan adalah laptop dan LCD selama proses pembelajaran Ips. Salah satu alasan menggunakan media *Game Quis Whizzer* ini adalah karena kegiatan pembelajaran sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, materi yang diajarkan dapat mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media *Game Quis Whizzer* di UPTSDN 4 Rantetayo dengan mengambil pembelajaran Ips yang terdiri dari 4 topik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Dalam proses pembelajaran, Guru kelas V bertindak sebagai observer untuk mengamati aktivitas penelitian dalam proses pembelajaran.

### **2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V**

Ada beberapa hal yang dapat diperoleh dari hasil penelitian setiap tindakan pembelajaran pada siklus I yaitu masih adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, dimana kekurangan-kekurangan tersebut berasal dari Guru ada juga yang berasal dari Siswa.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar Ips siswa kelas V UPT SDN 4 Rantetayo masih dengan motivasi belajar sedang dengan rata-rata 54,625% dengan kategori sedang, setelah guru menerapkan media *Game Quis Whizzer* dalam pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar siswa pada siklus I dipengaruhi oleh langkah-langkah dalam pembelajaran dan penggunaan media *Game Quis Whizzer* yang belum dilaksanakan oleh Guru dengan baik dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Ips. Dengan demikian, permasalahan yang ditemui disiklus I, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ips dengan menggunakan media *Game Quis Whizzer*.

Berdasarkan hasil analisis data angket dalam pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa masih kurang dan belum memenuhi kriteria dengan nilai rata-rata 54,625% dengan motivasi belajar sedang dengan kategori cukup baik dengan jumlah siswa 12 hanya 4 siswa yang memenuhi kriteria atau termotivasi sedangkan 8 siswa lainnya belum memenuhi kriteria atau belum termotivasi. Sehingga peneliti bersama dengan Guru kelas V melakukan perbaikan pada siklus II untuk melihat peningkatan yang terjadi pada motivasi belajar Ips siswa kelas V UPT SDN 4 Rantetayo. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan hasilnya sangat baik dengan rata-rata



sebesar 86,354% dengan motivasi belajar sangat tinggi atau kategori sangat baik, dimana dari 12 jumlah siswa ada 1 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dengan kategori cukup baik dan 11 siswa lainnya memiliki motivasi belajar sangat tinggi atau dengan kategori sangat baik.

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Game QuisWhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar Ips kelas V UPT SDN 4 Rantetayo. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari aktivitas mengajar Guru pada siklus I sebesar 66,5% termasuk dalam kategori cukup baik dan pada siklus II mencapai 88,33% termasuk dalam kategori sangat baik. Dan aktivitas Siswa pada siklus I sebesar 63,33% termasuk dalam kategori cukup baik dan pada siklus II mencapai 82,49% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil analisis data angket motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa pada siklus I mencapai 54,625% meningkat pada siklus II menjadi 86,35%.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hendaknya Guru dapat menggunakan media *Game Quis Whizzer* dalam pembelajaran di kelas dengan memperhatikan tahap-tahap penggunaannya.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media *Game Quis Whizzer* hendaknya dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran oleh Guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Agar pembelajaran lebih bermakna, maka Guru harus bisa memadukan media yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diajarkan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Utomo. (2020). *Penerapan Media Game Quis Whizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang*. Jurnal Kualitas Pendidikan, Vol.1, No.3.
- [3] Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- [4] Adnan dan Siregar. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol.4, No.2.
- [5] Mulatsih. (2020). *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol. 5, No.1.
- [6] Arikunto, S. (2018). *Prosedur Pendekatan Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.