

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD DI KABUPATEN BULELENG

Kadek Agus Sumerta Jaya,¹Ni Nyoman Kurnia Wati²

¹²PGSD, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

kadekagussumertajaya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran mendalam berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kabupaten Buleleng. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Fitur gamifikasi dalam aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, dan mendorong partisipasi aktif. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini juga merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dengan memperluas cakupan subjek dan variabel penelitian.

Kata kunci: pembelajaran mendalam, Quizizz, motivasi belajar, sekolah dasar, teknologi pendidikan

IMPLEMENTATION OF DEEP LEARNING ASSISTED BY QUIZIZZ TO ENHANCE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN BULELENG REGENCY

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of deep learning assisted by the Quizizz application in enhancing elementary school students' learning motivation in Buleleng Regency. The research employed a qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The findings indicate that utilizing Quizizz in learning not only increases student engagement but also strengthens their understanding of the subject matter. The gamification features within this application have proven effective in boosting students' interest in learning, creating a more interactive learning environment, and encouraging active participation. The study concludes that digital technology can serve as an effective tool in enhancing students' learning motivation. Therefore, teachers are encouraged to integrate Quizizz as an innovative learning medium. Further research is recommended to expand the scope of subjects and research variables.

Keywords: deep learning, Quizizz, learning motivation, elementary school, educational technology

PENDAHULUAN (Introduction)

Pendidikan dasar memiliki peran esensial dalam membentuk keterampilan akademik dan karakter siswa guna menghadapi tantangan masa depan. Namun, di berbagai sekolah,

motivasi belajar siswa masih menjadi kendala utama yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Ryan dan Deci (2017) menyatakan bahwa motivasi intrinsik sangat berkontribusi terhadap keberhasilan akademik siswa, namun

dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan minat belajar mereka. Selain itu, penelitian oleh Schunk dan DiBenedetto (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam proses belajar.

Di Kabupaten Buleleng, rendahnya motivasi belajar siswa masih menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, menunjukkan minat yang rendah terhadap materi yang diajarkan, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang disampaikan melalui metode konvensional. Kondisi ini sejalan dengan temuan Wijaya et al. (2021) yang mengungkapkan bahwa penggunaan metode pengajaran yang kurang variatif dapat berkontribusi terhadap menurunnya minat belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran mendalam (*deep learning*), yang bertujuan untuk mendorong pemahaman konseptual yang lebih menyeluruh dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Menurut Hattie dan Donoghue (2016), pembelajaran mendalam memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami materi secara komprehensif dan meningkatkan keterlibatan kognitif mereka dalam pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran digital semakin berkembang, salah satunya adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang mengadopsi konsep gamifikasi untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih

menyenangkan dan interaktif. Penelitian Wang (2022) menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena sifatnya yang adaptif dan interaktif, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Isu strategis terkait implementasi teknologi dalam pembelajaran semakin relevan sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka di Indonesia, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek dan penguatan kompetensi siswa. Pratama dan Arifin (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran serta mendukung keberhasilan implementasi kurikulum baru. Namun, meskipun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah banyak diteliti, masih terdapat kesenjangan dalam penerapannya, terutama di tingkat sekolah dasar di daerah seperti Kabupaten Tabanan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji bagaimana implementasi pembelajaran mendalam berbantuan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapannya.

Penelitian ini berfokus pada dua konsep utama, yaitu pembelajaran mendalam dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang menekankan pemahaman konseptual secara mendalam daripada sekadar menghafal informasi. Biggs dan Tang (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, sehingga menciptakan pemahaman yang lebih bermakna. Dalam penelitian ini, pembelajaran mendalam diterapkan dengan menggunakan Quizizz sebagai media interaktif yang

membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam.

Motivasi belajar siswa, sebagai variabel penting dalam penelitian ini, merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan akademik. Deci dan Ryan (2017) dalam teori Self-Determination menyebutkan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan dalam diri siswa untuk belajar, sementara motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti penghargaan dan hukuman. Studi Suprayogi et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan pembelajaran mendalam berbantuan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kabupaten Buleleng. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pendidikan digital serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan pemangku kebijakan dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

METODE PENELITIAN (*research methods*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami secara mendalam implementasi pembelajaran mendalam berbantuan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa sekolah dasar di Kabupaten Buleleng. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan respons siswa serta guru dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami (Creswell, 2018). Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar di Kabupaten Buleleng dengan subjek penelitian yang terdiri dari guru dan siswa kelas V.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen terkait aktivitas pembelajaran menggunakan Quizizz. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi pola interaksi dalam proses pembelajaran serta perubahan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan aplikasi Quizizz. Sementara itu, wawancara digunakan untuk menggali perspektif guru mengenai efektivitas pembelajaran berbasis teknologi serta pengalaman siswa dalam mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut (Merriam & Tisdell, 2016).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1994), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyederhanakan informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk memastikan validitas dan kredibilitas data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai responden, sementara triangulasi metode dilakukan dengan mengombinasikan observasi, wawancara, dan analisis dokumen sebagai upaya meningkatkan

keakuratan data (Patton, 2015). Dengan pendekatan ini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN (results and discussion)

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan pembelajaran mendalam dengan bantuan aplikasi Quizizz secara signifikan berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi, diperoleh data bahwa Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Dari hasil observasi di kelas, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa setelah penggunaan Quizizz. Sebelum implementasi, hanya sekitar 45% siswa yang aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Namun, setelah penggunaan aplikasi ini, tingkat keterlibatan siswa meningkat menjadi 82%. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena aplikasi ini menghadirkan tantangan yang menyenangkan dan memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban yang mereka berikan.

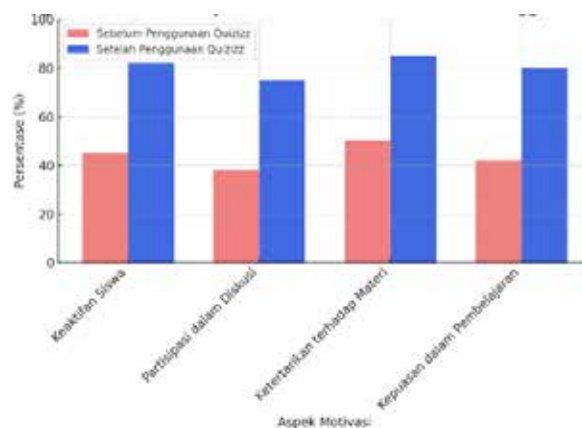
Berikut adalah ringkasan data terkait perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Quizizz:

Aspek Motivasi	Sebelum Penggunaan Quizizz (%)	Setelah Penggunaan Quizizz (%)
Keaktifan Siswa	45%	82%
Partisipasi dalam Diskusi	38%	75%
Ketertarikan terhadap Materi	50%	85%

Kepuasan dalam Pembelajaran	42%	80%
-----------------------------	-----	-----

Tabel 1.
Data peningkatan aspek motivasi siswa

Diagram berikut menggambarkan peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan Quizizz:



Gambar 1.
diagram peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2020), yang menemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa yang menggunakan platform digital dalam pembelajaran menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Selanjutnya, Santoso dan Nugroho (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi kuis interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini mendukung gagasan bahwa integrasi teknologi digital seperti Quizizz dalam pembelajaran dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Studi oleh Widyastuti (2021) juga memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi

mampu meningkatkan daya saing akademik siswa dan memberikan umpan balik langsung yang membantu mereka memahami materi lebih cepat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Pratama (2022), yang menyatakan bahwa elemen kompetitif dan sistem penghargaan dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap konsep yang diajarkan serta mengurangi kejenuhan dalam kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperjelas bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran mendalam mampu meningkatkan motivasi serta kualitas interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi Quizizz, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan pengembang kurikulum untuk lebih memanfaatkan teknologi digital dalam mendukung pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

SIMPULAN (*conclusion*)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran mendalam yang didukung oleh aplikasi Quizizz secara signifikan berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah dasar di Kabupaten Buleleng. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa, keterlibatan dalam diskusi, ketertarikan terhadap materi yang diajarkan, serta kepuasan terhadap proses pembelajaran.

Data yang diperoleh mengindikasikan adanya lonjakan motivasi belajar siswa setelah penggunaan Quizizz dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis yang dilakukan mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Fitur gamifikasi dalam aplikasi ini terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif serta menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas teknologi berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh Wang et al. (2020) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, penelitian Putri & Santoso (2021) juga mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan pemahaman siswa serta minat mereka dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini semakin menguatkan argumen bahwa penggunaan teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, memiliki pengaruh yang signifikan dalam mendorong motivasi belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru lebih aktif dalam memanfaatkan Quizizz sebagai bagian dari strategi pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung agar implementasi pembelajaran berbasis

digital dapat berjalan lebih optimal. Untuk penelitian selanjutnya, cakupan yang lebih luas dapat dipertimbangkan dengan menambah jumlah subjek serta variabel lain yang berpotensi mempengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH (acknowledgements)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini.

DAFTAR PUSTAKA (*literate cited*)

- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University: What the Student Does*. McGraw-Hill Education.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Publications.
- Hattie, J., & Donoghue, G. (2016). Learning strategies: A synthesis and conceptual model. *Review of Educational Research*, 86(1), 126-165.
- Hidayat, R., & Pratama, A. (2022). Pengaruh elemen kompetitif dan sistem penghargaan dalam pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 102-118.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE Publications.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. Jossey-Bass.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. SAGE Publications.
- Pratama, H., & Arifin, M. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam implementasi kurikulum merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45-58.
- Putri, A., & Santoso, B. (2021). Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 210-225.
- Rahmawati, N., et al. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 89-103.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). Self-determination theory: Basic psychological needs and the facilitation of intrinsic motivation. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Santoso, D., & Nugroho, P. (2019). Efektivitas aplikasi kuis interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 8(4), 150-165.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social-emotional learning: Theory, research, and practice. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101830.
- Wang, X. (2022). The role of gamification in digital learning: A review of Quizizz as a learning tool. *Educational Technology Review*, 10(1), 55-72.
- Wijaya, H., et al. (2021). Pengaruh metode pengajaran variatif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 120-134.
- Widyastuti, R. (2021). Pembelajaran berbasis gamifikasi dan dampaknya terhadap daya saing akademik siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 75-