



Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Murid Menggunakan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Sri Muryani^{1*}, Sukini², Tukiyo³

¹⁻³Program Pendidikan Bahasa, Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia

Email: muryanie01@gmail.com¹, sukinibima@gmail.com², tukiyo@unwidha.ac.id³

*Penulis Korespondensi: muryanie01@gmail.com

Abstract. *This study aimed to improve students' learning motivation and Indonesian language learning outcomes in Class IVA of SD Negeri Kradenan through the use of Quizizz as a learning medium. The research employed both qualitative and quantitative approaches using a Classroom Action Research (CAR) design developed by Suharsimi Arikunto. The participants consisted of Class IVA students and the Indonesian language teacher at SD Negeri Kradenan. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through interviews, observations, documentation, and achievement tests. The research instruments included interview guidelines, observation sheets, and learning outcome tests. The results indicated a significant improvement in students' learning motivation across several indicators, including enthusiasm for learning, willingness to listen to the teacher's explanations, confidence in answering questions, and willingness to complete practice exercises. The average achievement of all learning motivation indicators reached 88% by the end of the second cycle. Furthermore, students' learning outcomes also improved substantially. Learning mastery increased from 37.5% in the pre-cycle stage to 58.3% in Cycle I and reached 83.3% in Cycle II. These findings demonstrate that the use of Quizizz in Indonesian language learning effectively enhances students' learning motivation, which subsequently contributes to improved learning outcomes.*

Keywords: *Classroom Action Research; Indonesian Language Learning; Learning Motivation; Learning Outcomes; Quizizz.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas IVA SD Negeri Kradenan melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Subjek penelitian terdiri atas murid kelas IVA dan guru Bahasa Indonesia SD Negeri Kradenan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada berbagai indikator, seperti antusiasme dalam menerima pelajaran, kemauan mendengarkan penjelasan guru, keberanian menjawab pertanyaan, serta kemauan mengerjakan latihan soal. Rata-rata seluruh indikator motivasi belajar mencapai 88% pada akhir siklus II. Selain itu, hasil belajar murid juga mengalami peningkatan yang signifikan. Ketuntasan belajar yang pada tahap prasiklus hanya mencapai 37,5%, meningkat menjadi 58,3% pada siklus I dan mencapai 83,3% pada siklus II. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar murid.

Kata kunci: Bahasa Indonesia; Hasil Belajar; Motivasi Belajar; Penelitian Tindakan Kelas; Quizizz.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan kebutuhan sepanjang hayat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan di mana pun ia berada dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan memfasilitasi proses belajar yang dapat terjadi melalui pendidikan formal,

informal, dan nonformal. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan, serta aspek lainnya yang ada pada individu (Sudjana, 2009).

Keberhasilan seorang murid dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh cara seorang guru mengajar serta motivasi murid itu dalam belajar sehingga hasil belajar yang mereka peroleh menjadi lebih baik. Oleh karena itu, motivasi belajar murid harus terus-menerus ditingkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pada umumnya mata pelajaran Bahasa Indonesia banyak diminati oleh sebagian besar murid, namun belakangan Bahasa Indonesia sering kali tertinggal dan terpinggirkan dalam sorotan internasional. Para murid dihadapkan pada konten bahasa asing yang lebih menarik sehingga membuat bahasa ibu mereka terkesan ketinggalan zaman dan tidak relevan.

Penurunan minat belajar Bahasa Indonesia dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang kompleks. Salah satu faktor utamanya adalah pengaruh dari perkembangan teknologi dan media sosial yang semakin memengaruhi cara murid memperoleh informasi dan belajar. Kemudahan akses informasi yang instan dan interaktif seringkali membuat mereka lebih tertarik pada hal-hal yang lebih *trendy* dan global, menggeser minat terhadap bahasa dan budaya lokal seperti bahasa Indonesia. Selain itu, kurangnya penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat mengurangi daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia di mata murid yang terbiasa dengan teknologi, serta metode pengajaran yang monoton dan terfokus pada pengulangan aturan tata bahasa atau membaca teks tanpa variasi juga dapat menyebabkan murid kehilangan minat (Nabilah, 2024).

Dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru hendaknya dapat memberikan stimulus agar mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan memotivasi murid untuk mengikuti pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media yang bervariasi agar dapat mendorong motivasi belajar murid dan memberikan hasil belajar yang diinginkan. Media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar, salah satu media yang dapat digunakan pada murid sekolah dasar yaitu media *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif yang menarik dalam pendidikan (Palupi, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mencapai keberhasilan yaitu adanya perubahan pemahaman dan perilaku sosial murid ke arah yang lebih baik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan proses pembelajaran Bahasa Indonesia

di kelas IVA SD Negeri Kradenan, Klaten tahun pelajaran 2025/2026 dapat diukur dari motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran serta hasil belajar murid. Semakin tinggi motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, maka semakin tinggi pula tingkat hasil belajar yang diperoleh murid (Luqman, 2018). Berdasarkan hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS), nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia murid kelas IVA SD Negeri Kradenan masih rendah karena dari 24 murid hanya 9 murid (37,5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sementara 15 murid (62,5%) belum tuntas (Salam et al., 2022; Alfian et al., 2023; Agustina & Rudini, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, teridentifikasi beberapa hal yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVA SD Negeri Kradenan, yaitu: (1) kurangnya motivasi murid dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia; (2) media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi; (3) pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan guru masih kurang; serta (4) sebanyak 37,5% murid mendapat hasil belajar yang kurang dari KKM yaitu 75. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media *Quizizz* pada Murid Kelas IVA SD Negeri Kradenan, Klaten Tahun Pelajaran 2025/2026”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IVA SD Negeri Kradenan dengan menggunakan media *Quizizz* (Irmayani et al., 2023; Kusuma et al., 2025; Jamilah et al., 2025).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* yang bertujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2010). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kradenan, Klaten pada tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 24 murid kelas IVA yang terdiri dari 13 murid laki-laki dan 11 murid perempuan, beserta guru Bahasa Indonesia kelas IVA sebagai pemberi tindakan. Objek penelitian ini adalah hubungan antara media *Quizizz* dengan motivasi dan hasil belajar murid. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara untuk menggali informasi dari guru dan murid, lembar observasi untuk menilai motivasi belajar berdasarkan empat indikator (antusias, kemauan mendengarkan, keberanian menjawab, dan kemauan mengerjakan soal) menggunakan skala Likert 1–5, serta tes pilihan ganda berbasis *Quizizz* untuk mengukur hasil belajar kognitif murid pada materi teks prosedur dengan KKM sebesar 75 (Rubiyanto, 2011).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi (Arikunto, 2010). Penelitian diawali dengan survei awal melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan motivasi dan hasil belajar murid pada prasiklus. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar/RPP, penyiapan instrumen, serta media pembelajaran *Quizizz*. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur dengan menggunakan media *Quizizz* sebanyak dua kali pertemuan tiap siklus dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk merekam aktivitas dan motivasi belajar murid, lalu dilanjutkan dengan refleksi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, paparan data, serta penyimpulan dan verifikasi (Rubiyo, 2011). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% murid menunjukkan motivasi belajar yang tinggi dan minimal 75% murid mencapai KKM (≥ 75) pada hasil belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media *Quizizz* pada murid kelas IVA SD Negeri Kradenan, Klaten tahun pelajaran 2025/2026. Data hasil penelitian meliputi data motivasi belajar murid serta skor nilai pretes dan postes murid dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur. Pemaparan deskripsi diawali dari kondisi awal (prasiklus), siklus I, dan siklus II. Tindakan dari tiap-tiap siklus merupakan satu kesatuan proses yang berurutan, dengan jumlah subjek 24 murid yang terdiri dari 13 murid laki-laki dan 11 murid perempuan.

Data Pra-Tindakan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVA dan observasi pada tanggal 06 Oktober 2025, ditemukan permasalahan yaitu murid kurang antusias dalam menerima pembelajaran, kurangnya kemauan murid untuk mendengarkan penjelasan dari guru, kurangnya keberanian untuk menjawab pertanyaan, serta media pembelajaran yang digunakan belum inovatif. Hasil observasi motivasi belajar prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Murid Prasiklus

No	Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Murid	Skor	Persentase
1	Antusias murid dalam menerima pelajaran	5	5	21%
2	Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	5	5	21%
3	Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain	4	4	17%
4	Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	9	9	38%
	Rata-rata motivasi tinggi	9	9	37,5%

Berdasarkan Tabel 1, dari 24 murid hanya 9 murid (37,5%) yang memiliki tingkat motivasi tinggi, sedangkan 15 murid (62,5%) belum mencapai motivasi belajar secara maksimal. Hasil belajar prasiklus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur juga menunjukkan bahwa hanya 9 murid (37,5%) yang mencapai KKM sebesar 75, sementara 15 murid (62,5%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 55,2. Distribusi hasil belajar prasiklus disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Murid Prasiklus

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
0-60	13	54,2%	Sangat Kurang
61-70	2	8,3%	Kurang
71-80	7	29,2%	Cukup
81-90	2	8,3%	Baik
91-100	0	0%	Sangat Baik
Jumlah	24	100%	

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar murid berada pada rentang nilai sangat kurang (54,2%) dan belum ada murid yang mencapai rentang nilai sangat baik. Berdasarkan kondisi ini, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVA SD Negeri Kradenan perlu dilakukan tindakan perbaikan menggunakan media *Quizizz*.

Hasil Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 17 Januari 2026 dan 27 Januari 2026 dengan alokasi waktu 2x35 menit tiap pertemuan. Pelaksanaan tindakan terdiri dari tahap perencanaan (penyusunan modul ajar, penyiapan instrumen, dan media), pelaksanaan tindakan (pembelajaran materi teks prosedur dengan media *Quizizz*), pengamatan, dan refleksi.

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Murid Siklus I Pertemuan I

No	Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Murid	Skor	Persentase
1	Antusias murid dalam menerima pelajaran	11	11	45,8%
2	Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	10	10	41,7%
3	Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain	9	9	37,5%
4	Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	13	13	54,2%
	Rata-rata motivasi tinggi	15	15	62,5%

Berdasarkan Tabel 3, hasil observasi siklus I pertemuan I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dibandingkan prasiklus dengan rata-rata 62,5% atau 15 murid termotivasi. Sejalan dengan itu, hasil belajar murid pada siklus I pertemuan I juga menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 70 dan ketuntasan 45,8% (11 murid mencapai KKM).

Tabel 4. Hasil Observasi Motivasi Belajar Murid Siklus I Pertemuan II

No	Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Murid	Skor	Persentase
1	Antusias murid dalam menerima pelajaran	16	16	66,7%
2	Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	16	16	66,7%
3	Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain	15	15	62,5%
4	Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	16	16	66,7%
	Rata-rata motivasi tinggi	18	18	75%

Berdasarkan Tabel 4, hasil observasi siklus I pertemuan II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan pertemuan I, dengan rata-rata motivasi tinggi mencapai 75% atau 18 murid. Hasil belajar pada pertemuan II juga meningkat dengan nilai rata-rata 78,3 dan ketuntasan 62,5% (15 murid mencapai KKM).

Tabel 5. Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Murid Siklus I

No	Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Murid	Skor	Persentase
1	Antusias murid dalam menerima pelajaran	13,5	27	56%
2	Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	13,0	26	54%
3	Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain	12,0	24	50%
4	Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	14,5	29	60%
	Rata-rata motivasi tinggi (A-D)	16,5	33	69%

Tabel 6. Persentase Hasil Belajar Murid Siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
0-60	7	29,2%	Sangat Kurang
61-70	3	12,5%	Kurang
71-80	7	29,2%	Cukup
81-90	4	16,7%	Baik
91-100	3	12,5%	Sangat Baik
Jumlah	24	100%	

Berdasarkan Tabel 5 dan Tabel 6, rata-rata tingkat motivasi belajar murid pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 69% atau 17 murid memiliki motivasi tinggi, dengan rincian indikator antusias 56%, kemauan mendengarkan 54%, keberanian menjawab 50%, dan kemauan mengerjakan soal 60%. Hasil belajar siklus I juga meningkat dengan rata-rata nilai 74,2 dan ketuntasan 58,3% atau 14 murid mencapai KKM. Namun, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan 75% sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II. Refleksi siklus I menunjukkan beberapa kelemahan yaitu pengelolaan kelas yang belum maksimal, kendala jaringan internet, serta beberapa laptop yang tidak dapat digunakan.

Hasil Tindakan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 04 Februari 2026 dan 11 Februari 2026 dengan alokasi waktu 2x35 menit tiap pertemuan. Tahap perencanaan disusun berdasarkan refleksi siklus I dengan memperbaiki pengelolaan kelas, menyediakan perangkat laptop dan *handphone* yang memadai, serta lebih membimbing murid yang masih kesulitan.

Tabel 7. Hasil Observasi Motivasi Belajar Murid Siklus II Pertemuan I

No	Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Murid	Skor	Persentase
1	Antusias murid dalam menerima pelajaran	18	18	75%
2	Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	18	18	75%
3	Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain	17	17	70,8%
4	Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	20	20	83,3%
	Rata-rata motivasi tinggi	20	20	83,3%

Berdasarkan Tabel 7, hasil observasi siklus II pertemuan I menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan dengan rata-rata 83,3% atau 20 murid termotivasi. Hasil belajar pertemuan I juga meningkat dengan rata-rata 81,9 dan ketuntasan 75% (18 murid mencapai KKM).

Tabel 8. Hasil Observasi Motivasi Belajar Murid Siklus II Pertemuan II

No	Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Murid	Skor	Persentase
1	Antusias murid dalam menerima pelajaran	20	20	83,3%
2	Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	20	20	83,3%
3	Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain	20	20	83,3%
4	Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	21	21	87,5%
	Rata-rata motivasi tinggi	22	22	91,7%

Berdasarkan Tabel 8, hasil observasi siklus II pertemuan II menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan dengan rata-rata motivasi tinggi 91,7% atau 22 murid. Hasil belajar pertemuan II juga meningkat dengan rata-rata 84,8 dan ketuntasan 83,3% (20 murid mencapai KKM).

Tabel 9. Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Murid Siklus II

No	Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Murid	Skor	Persentase
1	Antusias murid dalam menerima pelajaran	19	38	79%
2	Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru	19	38	79%
3	Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain	18,5	37	77%
4	Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	20,5	41	85%
	Rata-rata motivasi tinggi (A-D)	21	42	88%

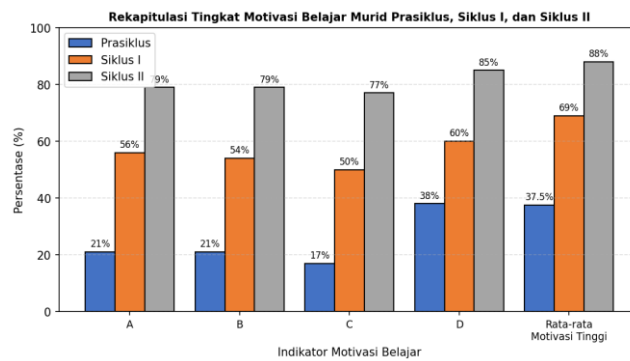
Tabel 10. Persentase Hasil Belajar Murid Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
0-60	1	4,2%	Sangat Kurang
61-70	3	12,5%	Kurang
71-80	6	25%	Cukup
81-90	7	29,2%	Baik
91-100	7	29,2%	Sangat Baik
Jumlah	24	100%	

Berdasarkan Tabel 9 dan Tabel 10, tingkat motivasi belajar murid pada siklus II mengalami peningkatan signifikan menjadi 88% atau 21 murid memiliki motivasi tinggi, dengan rincian indikator antusias 79%, kemauan mendengarkan 79%, keberanian menjawab 77%, dan kemauan mengerjakan soal 85%. Hasil belajar siklus II juga meningkat dengan rata-rata nilai 83,3 dan ketuntasan 83,3% atau 20 murid mencapai KKM. Karena indikator keberhasilan telah tercapai ($\geq 75\%$ murid termotivasi dan $\geq 75\%$ murid mencapai KKM), maka penelitian dihentikan pada siklus II.

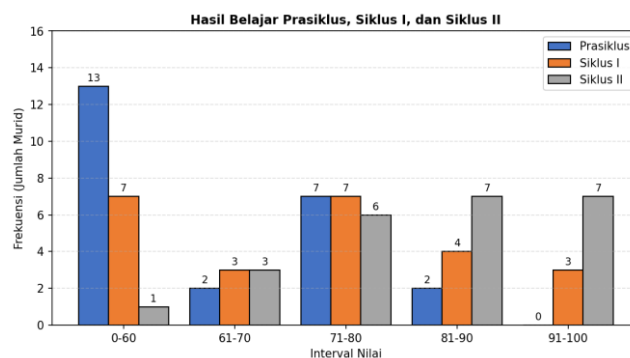
Perbandingan Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil analisis data dari prasiklus, siklus I, dan siklus II, terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Quizizz* pada murid kelas IVA SD Negeri Kradenan. Perbandingan tingkat motivasi belajar disajikan dalam tabel rekapitulasi berikut.



Gambar 1. Rekapitulasi Tingkat Motivasi Belajar Murid Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat bahwa keempat indikator motivasi belajar mengalami peningkatan yang konsisten dari prasiklus ke siklus II. Selanjutnya, perbandingan hasil belajar murid dari prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel rekapitulasi berikut.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 2, terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar yang signifikan dari 37,5% pada prasiklus, menjadi 58,3% pada siklus I, dan mencapai 83,3% pada siklus II. Demikian pula nilai rata-rata kelas yang naik dari 55,2 menjadi 74,2 pada siklus I, kemudian mencapai 83,3 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IVA SD Negeri Kradenan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media *Quizizz* pada murid kelas IVA SD Negeri Kradenan, Klaten tahun pelajaran 2025/2026. Data hasil penelitian meliputi data motivasi belajar murid serta skor nilai pretes dan postes murid dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur. Pemaparan deskripsi diawali dari kondisi awal (prasiklus), siklus I, dan siklus II. Tindakan dari tiap-tiap siklus merupakan satu kesatuan proses yang berurutan, dengan jumlah subjek 24 murid yang terdiri dari 13 murid laki-laki dan 11 murid perempuan.

Tindakan yang dilakukan guru peneliti ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid kelas IVA SD Negeri Kradenan, Klaten tahun pelajaran 2025/2026. Tindakan yang dilakukan selama penelitian adalah dengan menggunakan media *Quizizz*. Penggunaan media *Quizizz* ini diharapkan murid dapat termotivasi dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia yang diharapkan berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, tiap-tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada tahap akhir siklus untuk menentukan keberhasilan penelitian, masih perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak.

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* sudah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Akan tetapi, dikarenakan kemampuan dalam mengatasi masalah yang timbul dari penggunaan perangkat laptop dan jaringan internet, maka tindakan pada siklus I belum maksimal serta murid yang masih ada yang belum terbiasa akan penggunaan media *Quizizz* menyebabkan pembelajaran kurang kondusif.

Pelaksanaan siklus I ini, tingkat pencapaian motivasi dan hasil belajar sudah meningkat. Indikator motivasi belajar yang mulai meningkat pada siklus I yaitu pada 1) Antusias murid dalam menerima pelajaran, 2) Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru, 3) Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain, dan 4) Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Namun, peningkatan belum maksimal maka perlu ditindaklanjuti kembali. Adapun pencapaian setelah menggunakan media *Quizizz* dari 24 murid terdapat 17

murid atau 69% sudah termotivasi dibandingkan prasiklus sebelumnya hanya 9 murid atau 37,5%. Hasil belajar murid pada siklus I setelah dilakukan tes menggunakan media *Quizizz* dengan jenis soal pilihan ganda juga mengalami peningkatan, yaitu 58,3% atau 14 murid telah mencapai KKM, namun angka tersebut belum mencapai indikator pencapaian karena belum mencapai 75% sehingga penelitian tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II tingkat pencapaian motivasi belajar murid mengalami peningkatan, dari 24 murid, yang memiliki motivasi tinggi berjumlah 21 murid atau 88%. Indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan yaitu pada keempat indikator, di antaranya: 1) Antusias murid dalam menerima pelajaran, 2) Kemauan mendengarkan penjelasan dari guru, 3) Keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain, dan 4) Kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Hasil belajar pada siklus II setelah dilakukan tes menggunakan media *Quizizz* dengan soal pilihan ganda juga mengalami peningkatan yaitu 83,3% atau sebanyak 20 murid telah mencapai KKM. Persentase motivasi dan hasil belajar tersebut telah mencapai indikator pencapaian yang diharapkan yaitu $\geq 75\%$.

Dari hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I dan II, dapat diketahui bahwa penggunaan media *Quizizz* berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi murid sebesar 88% dan peningkatan nilai hasil belajar murid telah memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 75 sebanyak 83,3% atau 20 murid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar murid dan juga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket dan wawancara juga dapat digambarkan bahwa secara umum murid senang selama mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *Quizizz*. Murid menyatakan bahwa penggunaan media *Quizizz* membawa perubahan positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil analisis seluruh data penelitian, baik pengamatan proses pembelajaran, angket, wawancara dan hasil nilai tes pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IVA SD Negeri Kradenan, Klaten Tahun Pelajaran 2025/2026. Artinya, penggunaan media *Quizizz* dapat diteruskan dan hipotesis tindakan dapat diterima. Kondisi tersebut sudah sesuai dengan harapan dan indikator-indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu sekurang-kurangnya 75% murid termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dan adanya peningkatan nilai hasil belajar murid yang

mencapai KKM yaitu 75, dengan persentase minimal sebesar 75% murid mencapai KKM. Pada akhir penelitian ini, murid kelas IVA SD Negeri Kradenan yang mendapatkan perlakuan tindakan, terlihat motivasi dan hasil belajarnya mengalami peningkatan, yaitu sejumlah 88% atau 21 murid memiliki motivasi yang tinggi dan murid yang mendapat nilai hasil belajar mencapai KKM sebesar 83,3% atau sebanyak 20 murid.

Murid kelas IVA SD Negeri Kradenan yang mendapatkan perlakuan tindakan, terlihat antusiasme murid dalam mengerjakan soal latihan menggunakan *Quizizz* lebih tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Quizizz* mampu membantu murid dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Annisa dan Erwin (2021) yang menyatakan bahwa media *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran baik dalam pembuatan materi, latihan, serta kuis yang ditampilkan dengan visual menarik. Dengan meningkatnya motivasi belajar murid maka akan berdampak pada hasil belajar murid. Ketika murid lebih antusias mengikuti pembelajaran, hasil belajarnya pun akan meningkat. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Luqman (2018) bahwa keberhasilan murid yang mengikuti kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran serta hasil belajar murid. Semakin tinggi motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat hasil belajar yang diperoleh murid.

Pendapat tersebut sejalan pula dengan hasil penelitian Solikah (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Murid Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020” yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar murid pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian eksperimen, dengan desain *true experimental design*.

Pendapat tersebut diperkuat oleh penelitian Hafidah (2023) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menentukan Ide Pokok Menggunakan Metode *Blended Learning* dengan Media *Quizizz* Murid Kelas V Semester 2 MI Al-Mahmud Kumpulrejo 01 Salatiga Tahun Pelajaran 2022/2023” yang menunjukkan bahwa media *Quizizz* dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar murid dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menyimpulkan bahwa penerapan metode *Blended Learning* dengan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok pada murid kelas V MI Al-Mahmud Kumpulrejo 01.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya bahwa media *Quizizz* efektif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa implikasi signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pertama, media pembelajaran *Quizizz* terbukti meningkatkan kemampuan kognitif murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, media *Quizizz* mampu membangkitkan motivasi belajar murid dan keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media *Quizizz* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu memberikan rekomendasi kepada para guru lain untuk mencoba menerapkan media pembelajaran *Quizizz* agar motivasi dan hasil belajar murid meningkat.

Secara praktis, penerapan media *Quizizz* dapat menjadi alternatif solusi atas rendahnya motivasi dan hasil belajar murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media digital yang relevan dengan kehidupan murid saat ini memungkinkan murid menjadi lebih tertantang untuk aktif dan merasa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media ini dapat mengarahkan perilaku murid dalam menerima pembelajaran seperti antusias dalam pembelajaran, mampu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta mampu mengerjakan soal dengan menyenangkan. Oleh karena itu, media *Quizizz* layak dijadikan sebagai bagian dari media pembelajaran reguler, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IVA SD Negeri Kradenan, Klaten, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IVA SD Negeri Kradenan Tahun Pelajaran 2025/2026. Peningkatan motivasi belajar dilihat dari empat indikator yaitu antusias murid dalam menerima pelajaran (prasiklus 21%, siklus I 56%, siklus II 79%), kemauan mendengarkan penjelasan dari guru (prasiklus 21%, siklus I 54%, siklus II 79%), keberanian menjawab pertanyaan dari guru atau murid lain (prasiklus 17%, siklus I 50%, siklus II 77%), serta kemauan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru (prasiklus 38%, siklus I 60%, siklus II 85%), dengan rata-rata seluruh indikator motivasi belajar mencapai 88% atau 21 murid memiliki motivasi tinggi pada siklus II. Sementara itu, peningkatan hasil belajar murid juga signifikan, yaitu sebelum ada tindakan ketuntasan murid hanya sebesar 37,5%, pada siklus I meningkat menjadi 58,3%, dan

pada siklus II mencapai 83,3% murid telah mencapai KKM, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dan tidak perlu dilakukan tindak lanjut.

DAFTAR REFERENSI

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA murid di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Agustina, A., Rudini, M., & Ummah, M. K. B. (2024). Implementation of the discovery learning model assisted by the Quizizz media platform: The effectiveness of science learning outcomes in elementary school. *Jurnal Basicedu*, 8(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8643>
- Alfian, D., Susilaningsih, E., Sunarso, A., & Nurlela. (2023). The effect of cognitive assessment using the Quizizz application on the motivation and minimum competence of elementary school students. *International Journal of Research and Review*, 10(3), 502–511. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230358>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Hafidah, A. (2023). *Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok menggunakan metode blended learning dengan media Quizizz murid kelas V semester 2 MI Al-Mahmud Kumpulrejo 01 Salatiga tahun pelajaran 2022/2023* (Tesis, Institut Agama Islam Negeri Salatiga). <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/id/eprint/19289>
- Irmayani, I., Rudianti, A. E., & Jumna, I. P. D. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui aplikasi game Quizizz mode paper pada pembelajaran tematik tema 8 di kelas V SDN 22 Ampenan tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 303–308.
- Jamilah, J., Suherman, U., & Kusumaryono, S. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz Mobile. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458>
- Kusuma, I. L. Y. E., Putri, D. A. A., & Sari, E. Y. (2025). The effect of using Quizizz learning media on the learning interest of fourth grade elementary school students. *Educational Technology Journal*.
- Luqman, A. G. (2018). *Hubungan strategi pembelajaran dengan motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SDN Bontociniayo Kabupaten Gowa* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Makassar. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5536-Full_Text.pdf
- Nabilah, A. W. (2024). Mengapa pembelajaran Bahasa Indonesia kurang diminati di kalangan generasi muda? *Kabar Today*. <https://kabartoday.co.id/mengapa-pembelajaran-bahasa-indonesia-kurang-diminati-di-kalangan-generasi-muda/>
- Palupi, R. (2021). *Kelas daring dengan Quizizz*. Indocamp.
- Rubiyanto. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar murid pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *E-Jurnal Bapala*, 7(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.