

Potensi Model Joyful Learning Berbantuan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Eka Indah Saputri^{1✉}, Ajo Sutarjo² & Muhammad Hanif³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, ekaindahs@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-7298-8447](https://orcid.org/0000-0002-7298-8447)

²Universitas Pendidikan Indonesia, ajoupiserang@gmail.com, Orcid ID: [0000-0003-4893-3662](https://orcid.org/0000-0003-4893-3662)

³Universitas Pendidikan Indonesia, muhhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2021

Accepted:

Nov 2021

Published:

Dec 2021

Abstract

Corona virus which has become a pandemic in Indonesia prompted the Minister of Education and Culture to issue a letter that the implementation of education during the COVID-19 emergency on March 24, 2020, was carried out online. Along with implementing the online learning policy at home mandated by the government, the role usually carried out by the education unit has now changed its function in the family unit. Because teaching activities are the core and implementation of learning, the quality of education and graduates are influenced by the teaching and learning process. Therefore, the researcher believes online teaching should get special attention, so students do not feel pressured and frustrated. Teachers can also learn according to their goals with syllabi and lesson plans. Learning that can provide new impetus in the learning process during a pandemic is fun learning, which is the choice, namely the joyful learning model. And so that this fun learning materializes for the learning process, a supportive media is needed, namely Quizizz. This study aims to analyze the motivation and learning outcomes of students who use the writing method of literature study or literature study by analyzing 20 journals, namely 14 national journals and 6 international journals. The analysis results in previous studies found that using the joyful learning model assisted by the Quizizz application potentially could increase students' motivation and learning outcomes during online learning during the covid-19 pandemic.

Keywords:

Joyful learning, Quizizz, Motivation, Learning Outcomes

How to cite:

Saputri, E. I., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2021). Potensi model joyful learning berbantuan media aplikasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar. *Didaktika*, 1(4), 749-762.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agu 2021

Diterima:

Nov 2021

Diterbitkan:

Des 2021

Abstrak

Virus Corona yang telah menjadi pandemi di Indonesia mendorong Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat agar pelaksanaan pendidikan di masa darurat COVID-19 pada 24 Maret 2020 dilakukan secara daring. Seiring dengan penerapan kebijakan belajar daring di rumah yang diamankan oleh pemerintah, peran yang biasanya dilakukan oleh satuan pendidikan kini berubah fungsinya di satuan keluarga. Karena kegiatan mengajar merupakan inti dan pelaksanaan pembelajaran, maka kualitas pendidikan dan lulusan dipengaruhi oleh proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti berpendapat pembelajaran online harus mendapat perhatian khusus, agar siswa tidak merasa tertekan dan frustrasi. Guru juga dapat belajar sesuai dengan tujuannya dengan silabus dan RPP. Pembelajaran yang dapat memberikan dorongan baru dalam proses pembelajaran di masa pandemi adalah pembelajaran yang menyenangkan yang menjadi pilihan yaitu model pembelajaran yang menyenangkan. Dan agar pembelajaran yang menyenangkan ini terwujud dalam proses pembelajaran maka diperlukan media pendukung yaitu Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi dan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan metode penulisan studi literatur atau studi kepustakaan dengan menganalisis 20 jurnal yaitu 14 jurnal nasional dan 6 jurnal internasional. Hasil analisis pada penelitian sebelumnya menemukan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran menyenangkan berbantuan aplikasi Quizizz berpotensi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi covid-19.

Kata Kunci:

Joyful learning, Quizizz, Motivasi, Hasil Belajar

Cara mengutip:

Saputri, E. I., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2021). Potensi model joyful learning berbantuan media aplikasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar. *Didaktika*, 1(4), 749-762.

PENDAHULUAN

Virus corona yang telah mewabah di Indonesia dan dunia, mendorong Kemendikbud untuk mengambil tindakan belajar di rumah, dengan tujuan meminimalisir penyebaran COVID-19 dan dengan adanya kebijakan tersebut solusi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model joyful learning berbantuan aplikasi Quizizz tujuannya untuk melihat bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan pada penelitian ini untuk menganalisis bagaimana penerapan model joyful learning berbantuan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah rencana atau pola suatu proses pembelajaran, rancangan bahan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Rusman (2018)). Strategi yang menyenangkan adalah strategi pengorganisasian pembelajaran dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik melalui bahan teori yang disajikan, media pembelajaran yang diterapkan, serta pengelolaan jadwal dan alokasi pembelajaran yang terstruktur pada saat belajar melalui pembelajaran di rumah menurut Suparman (dalam Istiqomah & Prihatnani, 2019). Joyful learning yaitu pembelajaran yang menyenangkan tujuannya untuk menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga pembelajaran yang dirancang dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan bagi siswa. Pembelajaran yang menarik dapat membentuk sikap yang sehat, membuat lingkungan belajar menjadi menarik, dan hasilnya siswa senang belajar, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan akan dapat meningkatkan potensi siswa secara optimal (Bhakti et al., 2018).

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Hendrawati, et al., 2017) Media pembelajaran adalah alat dan bahan lengkap yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi kuis merupakan media aplikasi pembelajaran online menarik yang dapat diakses dengan mudah baik oleh siswa maupun guru. Menurut Aini, kuis dalam aplikasi kuis dapat dengan mudah dioperasikan dengan (1) login ke www.quizizz.com untuk mendaftar; (2) klik guru untuk login sebagai guru; (3) masukkan identitas; (4) pilih Kuis Baru; (5) Jika Anda mengklik Simpan; (6) Pilih Pekerjaan Rumah untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau putar siaran langsung untuk mulai bekerja; (7) Atur tanggal dan waktu melalui proses; (8) Bagikan kode untuk bergabung Quizizz (Aini, 2019). Selain itu, Suyasa et al. menjelaskan bahwa langkah-langkah untuk mengikuti tes dalam aplikasi tes sangat sederhana, antara lain (1) membuka link untuk mengikuti tes; (2) lalu ketik 6 digit kode yang diberikan dari guru; dan (3) pilih start untuk memulai menurut (Suyasa, et al., 2019). Kelebihan dari aplikasi kuis adalah adanya transparansi nilai hasil belajar, karena siswa dan guru dapat langsung melihat hasil pekerjaan siswa karena dalam sistem ranking.

Menurut Djamarah (dalam Purba, 2019) penggunaan aplikasi kuis dapat menarik, ada 3 indikator yang dapat digolongkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa senang, yaitu yang pertama memberikan suasana yang menyenangkan tetapi tidak membosankan, dan keamanan berdampak positif, relevansi materi dan jaminan emosional, serta tingkat perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

Motivasi adalah keinginan atau kemauan untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Uno (2021), indikator motivasi belajar yang diamati adalah sebagai berikut: 1) Ada kemauan untuk berhasil pada materi belajar; 2) Ada dorongan serta merasa butuh untuk belajar; 3) Semangat untuk meraih cita-cita di masa depan; 4) Adanya suatu penghargaan; 5) Ada pembelajaran yang menarik pada pembelajaran; 6) Lingkungan yang kondusif saat belajar. Hasil belajar siswa merupakan indikator atau gambaran keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar. Kunci utama untuk dapat mengukur hasil belajar siswa adalah memahami rangkuman indikator yang terkait dengan jenis pencapaian yang akan diungkapkan. Pada penelitian ini

difokuskan pada ranah kognitifnya. Pada faktor kognitif ini dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor assistant atau yang ada pada dalam diri siswa, lalu pada faktor ekstern yang berada dari luar diri siswa atau pada lingkungannya.

Di era pembelajaran daring kombinasi model pembelajaran joyful kemudian media yang efektif sangat berpotensi mampu menjaga motivasi dan hasil belajar siswa supaya tidak menurun meskipun belajar dari rumah. Namun media yang cenderung baru seperti Quizizz perlu dilihat bagaimana potensi serta pemanfaatannya dalam penggunaan di sekolah dasar. Oleh karena itu penulis berusaha menggali potensi penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran joyful learning untuk motivasi dan hasil belajar sebagai landasan serta pertimbangan sebelum menggunakan pilihan alternatif.

METODOLOGI

Pendekatan pada penelitian dilakukan dengan proses penelitian kualitatif yang artinya penelitian ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan proses, analisis dan makna atau dalam perspektif subjektif menjadi yang paling digunakan dalam penelitian kualitatif. Metode penelitian yang peneliti digunakan adalah studi kepustakaan atau studi literatur yang mana pada teknik pengumpulannya dengan cara mengumpulkan informasi yang didapat dari menelaah sumber-sumber tertulis seperti artikel jurnal atau jurnal ilmiah, karangan ilmiah, serta ensiklopedia, dan sumber-sumber lainnya, yang berbentuk format digital atau pun dalam bentuk tulisan yang relevan pada permasalahan atau variabel yang diteliti dan dibangun selanjutnya dikembangkan. Penelitian ini bisa menjadi rujukan untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan pembelajaran di masa pandemi dikarenakan penelitian ini dilakukan dengan menganalisis dari berbagai sumber penelitian sebelumnya. Karenanya, penelitian studi kepustakaan atau studi literatur ini membutuhkan banyaknya literatur dalam penulisan.

Subjek pada penelitian ini yaitu artikel jurnal yang relevan pada model joyful learning, aplikasi Quizizz, lalu terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang diambil dari 20 dokumen spesifik sesuai pada kriteria, lalu dokumen ada pada batasan tahun (2019-2021). Sugiyono (2016) mengatakan dalam penelitian kualitatif, peneliti sendirilah yang menjadi instrumen, maka dalam penelitian ini yang menjadi instrumennya yaitu peneliti. Dalam penelitian kepustakaan ini dilakukan dengan klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan tabel catatan penelitian. Selanjutnya dicari penelitian terdahulu mengenai model Joyful Learning, media aplikasi Quizizz, motivasi belajar, dan hasil belajar pada masa pandemi Coronavirus lalu mencarinya dengan cara melihat dari abstraknya terlebih dahulu relevan atau tidaknya, kemudian pengumpulan information, dianalisis, dan disajikan secara penggunaan variabel pada penelitian sebelumnya dari berbagai sumber dan penelitian terdahulu sesuai permasalahan yang relevan..

Prosedur pada penelitian ini pengumpulan dari informasi-informasi, yaitu dengan cara mencari jurnal penelitian yang relevan pada permasalahan yang diteliti. Untuk mencari variabel yang relevan menggunakan kata kunci pada pencarian sesuai dengan permasalahan penelitian. Referensi berisikan tentang: Joyful Learning, aplikasi Quizizz, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa sekolah dasar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Temuan

Terdapat 20 sumber yang peneliti temui dalam membahas joyful learning, Quizizz, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Jurnal tersebut terdiri dari 6 jurnal internasional dan 14 jurnal nasional. Berikut tabel analisis *critical appraisal* dari 20 artikel jurnal.

Tabel 1. Analisis Critical Appraisal

No	Penulis (Tahun)	Inti Artikel	Hasil Studi	Persamaan & Perbedaan dari Penelitian ini
1.	Krisdayanti, et al. (2020)	Membahas pada penerapan joyful learning pada pembelajaran fisika melalui aplikasi snakes and ladder.	Dapat menjadi sebuah alternatif dibuktikan dengan hasil taraf signifikansi sebesar 0,05 dengan nilai 0,0003 menggunakan uji Man Whitney.	Persamaan: Membahas Joyful learning dan hasil belajar siswa. Perbedaan: Pembelajaran fisika dengan media snakes and ladder.
2.	Prasetyo, et al. (2020)	Penerapan model pembelajaran joyful learning pada keaktifan siswa yang dilaksanakan di MI.	Dapat menjadi sebuah strategi pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa karena pada hasil perhitungan uji t diperoleh bahwa t hitung =2,197 dan t tabel =1,771. Hal ini berarti bahwa t hitung lebih besar dari t tabel.	Persamaan: Membahas pada model joyful learning pada keaktifan serta motivasi Perbedaan: Pembelajaran Fiqih di MI.
3.	Roysa & Hartani (2020)	Mencari solusi pembelajaran pada masa pandemi dengan menggunakan model joyful learning pada aplikasi Quizizz.	Model joyful learning berbantuan aplikasi Quizizz dapat menjadi sebuah solusi dalam penerapan pembelajaran secara daring.	Persamaan: Model joyful learning dengan aplikasi Quizizz.
4.	Istiqomah & Prihatnami (2019)	Penerapan joyful learning pada pembelajaran matematika.	Dapat menjadi salah satu strategi saat siswa merasa bosan saat belajar.	Persamaan: Penggunaan model joyful learning terhadap hasil belajar siswa.
5.	Solikhah (2020)	Mengkondisikan situasi dan kondisi siswa untuk penggunaan pembelajaran daring dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu joyful learning dengan media aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.	Karena menggunakan metode eksperimen jadi perlu dikondisikan kesiapan kelas saat menggunakan media aplikasi Quizizz dan pada pembelajarannya dapat berjalan secara baik dan meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.	Persamaan: Penggunaan model joyful learning, media aplikasi Quizizz, serta bertujuan pada motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaan: Penerapan pembelajaran pada siswa SMP.
6.	Kasmawati (2020).	Kurang tertibnya siswa dan kondusifnya saat proses pembelajaran membuat peneliti menerapkan model joyful learning dengan bantuan GPS harta karun agar	Model pembelajaran joyful learning berbantuan GPS harta karun dengan hasil peningkatan motivasinya dalam belajar yaitu 70,6% lalu adanya kenaikan menjadi 79,4%	Persamaan: Penggunaan joyful learning pada siswa SD untuk meningkatkan motivasinya dalam belajar. Perbedaan:

		meningkatkan motivasi belajar siswa.	makan dapat disimpulkan bahwa penerapannya bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas 5 SDN 2 Lamokato.	Penggunaan media pembelajaran dengan GPS Harta Karun.
7.	Adianto (2020)	Meningkatkan kerjasama antar siswa dan hasil belajar dengan penerapan scientific dan cooperative learning dengan menggunakan aplikasi Quizizz.	Siswa menjadi lebih peka pada proses pembelajaran serta karena dengan hasil nilai rata-rata 83.	Persamaan: Penerapan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan: Menggunakan pendekatan cooperative learning dan scientific.
8.	Pradnyadewi, & Kristiani (2021)	Meningkatkan pemahaman membaca dengan aplikasi Quizizz.	Peningkatan yang signifikan saat pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.	Persamaan: Menggunakan aplikasi Quizizz. Perbedaan: Untuk melihat proses pembelajaran membaca siswa.
9.	Suharsono (2020)	Membandingkan pembelajaran yang menggunakan aplikasi kahoot dan aplikasi Quizizz.	Pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif saat menggunakan aplikasi Quizizz.	Persamaan: Penggunaan aplikasi Quizizz. Perbedaan: Aplikasi kahoot!
10.	Rahmawati (2021)	Memberikan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan aplikasi Quizizz saat belajar dari rumah.	Dari hasil penelitian menggunakan skala likert bahwa siswa merasa netral saat menggunakan media pembelajaran Quizizz.	Persamaan: Penerapan media Quizizz.
11.	Tiana, et al. (2021)	Mengukur kesuksesan pembelajaran daring dengan beberapa media pembelajaran.	Media game Quizizz menjadi solusi meningkatkan motivasi belajar saat belajar daring.	Persamaan: Penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengukur hasil belajar serta motivasi belajarnya.
12.	Pamungkas (2020)	Memberikan solusi pada siswa saat kurang aktif pada saat belajar daring.	Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bantuan aplikasi Quizizz menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.	Persamaan: Variabel joyful learning, Quizizz, terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.
13.	Susanti (2020)	Memberikan perlakuan pembelajaran tematik dengan media Quizizz	Berdasarkan hasil pengamatan dan nilai hasil belajar pada siklus I	Persamaan: Penggunaan media aplikasi Quizizz untuk

		untuk mengukur hasil belajar.	dan II terdapat peningkatan dalam pengamatan dan perlakuan terhadap hasil belajar siswa.	mengukur hasil belajar siswa.
14.	Utomo (2020)	Keaktifan siswa yang sangat kurang, dibutuhkan perlakuan dengan sangat perhatian dengan media aplikasi Quizizz.	Guru mengevaluasi proses pembelajarannya dan dituntut untuk selalu kreatif memberikan perlakuan-perlakuan sesuai kebutuhan siswa.	Persamaan: Penggunaan joyful learning dengan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.
15.	Humairoh (2021).	Penelitian menggunakan studi literatur yang mana pada kesimpulannya dapat digunakan walaupun ada kekurangan jika kendala dalam masalah jaringan.	Dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar karena pada tampilannya yang menarik serta terpacu untuk mengerjakan tiap soal dikarenakan sistem waktu.	Persamaan: Penerapan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar.
16.	Agustina & Rusmana (2019)	Hasil analisis dari beberapa sumber dan menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar.	Joyful learning dengan game kuis Quizizz layak digunakan saat pembelajaran dalam jaringan sehingga meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.	Persamaan: Menganalisis pembelajaran yang menyenangkan dengan aplikasi Quizizz.
17.	Mukharomah (2021)	Pengajar dapat melihat sejauh mana siswa dalam belajar.	Layak untuk digunakan pada proses pembelajaran karena meningkatkan hasil belajar siswa.	Persamaan: Analisis penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.
18.	Sodiq, et al. (2021).	Melihat persepsi guru dan siswa saat penerapan pembelajaran menggunakan pembelajaran joyful learning dengan aplikasi Quizizz.	Atas respon dari guru dan siswa bahwa penerapan pembelajaran menggunakan joyful learning baik dan respon dari keduanya positif.	Persamaan: Penggunaan joyful learning berbantuan aplikasi Quizizz.
19.	Anggraini et al. (2020).	Mempermudah kinerja guru untuk melakukan evaluasi dan menambahkan sumber pada pembelajaran.	Peserta didik sangat antusias saat penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.	Persamaan: Penerapan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar.
20.	Ahsin, & Rahmawati (2020).	Penerapan pembelajaran jarak jauh dengan Quizizz.	Dapat memberikan kesan dalam suasana belajar lebih santai, interaktif, dan bagi siswa secara tidak langsung dapat memberikan kemauan	Persamaan: Penerapan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa.

belajar diluar jam sekolah.

Pada data temuan ini bahwa menyatakan jika pembelajaran yang menggunakan aplikasi Quizizz serta menerapkan pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar ataupun hasil belajar karena menurut peneliti hal ini pun berkaitan jika motivasi belajar meningkat, hasil belajar siswa pun akan maksimal. Namun ada satu penelitian menurut Utomo (2020) bahwa walaupun sudah menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media game berbasis edukasi Quizizz peningkatan dalam keaktifan belajarnya meningkat walaupun kurang signifikan jadi menurutnya guru adalah poin penting dalam memberikan perlakuan secara kreatif dan solutif bagi siswa yang kurang aktif belajar pada masa pandemi yang proses belajarnya dilakukan di rumah.

Penggunaan Joyful Learning pada Media Aplikasi Quizizz

Berdasarkan analisis *critical appraisal*, yang terdiri dari 20 jurnal dan dari jurnal nasional maupun internasional ini terdapat 3 artikel yang membahas mengenai penggunaan model joyful learning pada media aplikasi Quizizz. Penjelasan tersebut diinterpretasikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Analisis Artikel Penggunaan Model Joyful Learning pada Media Aplikasi Quizizz

No	Penulis Tahun Publikasi	Analisis Penggunaan Model Joyful Learning Pada Aplikasi Quizizz
1.	Roysa & Hartani (2020)	Dapat berjalan walaupun terjadi sedikit hambatan dikarenakan pembelajaran daring, jadi guru menentukan waktu untuk siswa dapat bisa melaksanakan pembelajaran secara maksimal lalu diberikan angket pada siswa dengan hasil Pada indikator pertama, kesenangan jumlah data yang diperoleh sebanyak 224 menyatakan sangat setuju, tidak setuju sebanyak 35 dan 11 tidak ada jawaban. Indikator kedua, berdampak positif secara emosional dengan lingkungan dan diri siswa dapat dilihat sebanyak 239 menyatakan sangat setuju, 25 tidak setuju, dan tidak menjawab sebanyak 6. Indikator ketiga, perhatian terhadap tugas dapat dilihat sebanyak 273 menyatakan sangat setuju, 44 tidak setuju, dan 7 tidak menjawab.
2.	Agustina & Rusmana (2019)	Pembelajaran berbasis internet di tempat yang sudah terjangkau jaringan internet dapat dilakukan dengan sangat baik. Terutama dalam proses evaluasi, maka guru dapat mengadakan kuis online, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel.
3.	Sodiq, et al. (2021)	Saat dilakukannya proses wawancara, mendapatkan hasil menunjukkan semua kriteria pemilihan media sebagai media pembelajaran sudah terpenuhi. Guru juga menganggap penggunaan Quizizz sangat simpel, praktis, dan mudah digunakan. Peserta didik memberikan respon yang positif dengan penggunaan aplikasi web Quizizz sebagai media pembelajaran. Karena sesuai pada kriterianya yaitu kesesuaian tujuan pembelajaran, ketepatan, kepraktisan.

Pada tiga penelitian sebelumnya yang relevan diatas, dapat diartikan bahwa penggunaan model joyful learning pada media aplikasi Quizizz dapat dilaksanakan atau diterapkan dengan baik saat pembelajaran daring dikarenakan adanya keunggulan Quizizz yang simpel, praktis, dan mudah digunakan juga pada hasil penelitian (Sodiq et al., 2021) peserta didik merespon positif dengan adanya penerapan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan aplikasi Quizizz. Namun dengan penerapan ini pula perlunya dukungan internet yang stabil.

Penggunaan model joyful learning ini menjadi dugaan solusi peneliti karena dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan anak dapat merasa senang dan tertarik pada proses pembelajaran yang dilakukan, pada masa pandemi ini banyak anak yang merasa kurangnya termotivasi dalam hal belajar seperti dalam hal serta dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dapat merangsang komponen verbal dan visual yaitu pembelajaran yang menyenangkan berbasis pada permainan. Karena didasari pada hasil penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat kurang aktifnya siswa dan berpengaruh juga pada hasil belajarnya.

Penggunaan aplikasi Quizizz selain menguntungkan bagi guru dalam hal merekap nilai hasil siswa dengan cepat juga dapat memacu siswa karena adanya sistem ranking dengan jawaban yang selalu benar akan ada penambahan poin, namun kemungkinan kelemahan pada aplikasi Quizizz ini juga ada pada siswa yang menjawab dengan cepat harus menunggu peserta lain menyelesaikan kuis tersebut.

Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Menggunakan Model Joyful Learning berbantuan Media Aplikasi Quizizz

Berdasarkan analisis *critical appraisal*, yang terdiri dari 20 jurnal dan dari jurnal nasional maupun internasional ini terdapat 4 jurnal yang membahas mengenai penggunaan model joyful learning pada media aplikasi Quizizz. Penjelasan tersebut diinterpretasikan dalam tabel berikut

Tabel 3. Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Saat Menggunakan Model Joyful Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz.

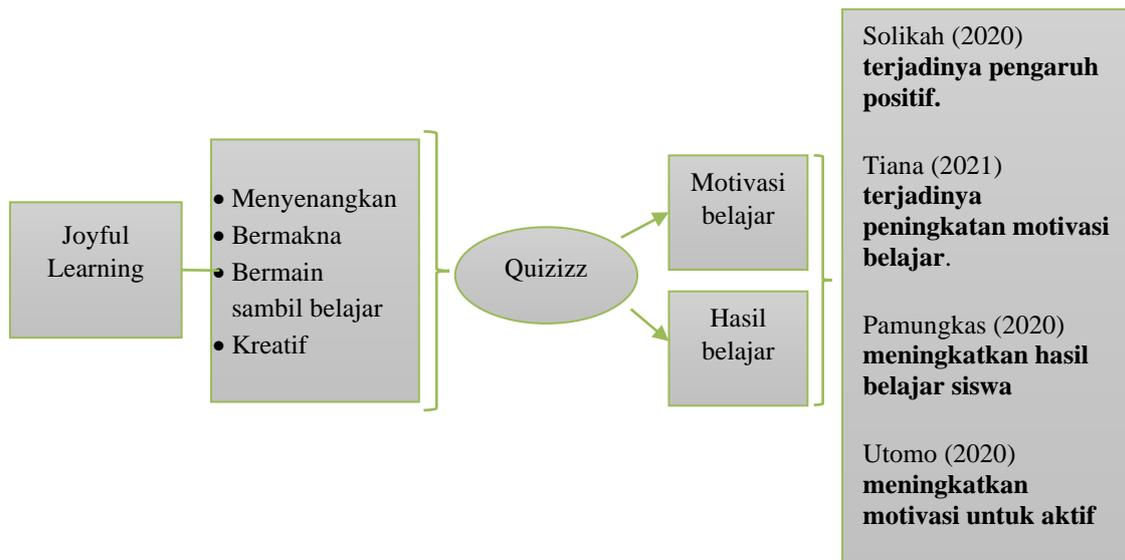
No	Penulis Tahun Publikasi	Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Saat Menggunakan Model Joyful Learning Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz
1.	Solikah (2020)	Berdasarkan nilai t hitung yang dibandingkan dengan nilai t tabel dengan db=50 pada taraf signifikansi 5% maka dihasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa
2.	Tiana, et al. (2021)	Dari hasil akumulasi nilai kuesioner diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 60 termasuk dalam kategori rendah. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar menjadi 66 dalam kategori rendah kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 75 dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media game Quizizz. Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan untuk variabel motivasi belajar dan hasil belajar.
3.	Pamungkas (2020)	Berdasarkan hasil penelitian dengan mengimplementasikan penerapan media belajar berbasis game edukasi Quizizz, hasil belajar siswa sudah mulai tumbuh sejak siklus I. Implementasi media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dengan

menyenangkan sehingga kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan akan lebih terbangun yang tentunya akan berakibat pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dan berimbas meningkatnya hasil belajar siswa. Implementasi media belajar berbasis game edukasi Quizizz ini pada siklus I memperoleh skor 51,36 dan selanjutnya di siklus II meningkat menjadi 93,45, sehingga dapat disimpulkan media belajar berbasis game edukasi Quizizz ini menjadi salah satu alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar secara daring siswa khususnya siswa SD.

-
4. Utomo (2020) Persentase siswa yang keaktifannya dengan kategori rendah sudah mencapai mencapai 6,67%. Keaktifan dan hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh bagaimana mereka melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang monoton, tentu tidak akan berdampak bagi keaktifan dan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang tinggi. Peningkatan hasil belajar bisa ditingkatkan ketika proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa dalam berbagai bentuk dan langkah kegiatan.
-

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pamungkas (2020) bahwa penerapan pembelajaran yang menggunakan aplikasi Quizizz dapat membangkitkan siswa untuk dapat berfikir kritis, lalu dapat dapat memecahkan masalah secara menyenangkan dan dapat memberikan ide-ide yang membangun. Oleh karenanya dapat meningkatkan motivasi belajar lalu berimbas pada hasil belajar siswa yang meningkat. Proses belajar yang menyenangkan dengan cara memberikan sebuah media pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa karena pada penelitian Pamungkas (2020) bahwa implementasi penggunaan media aplikasi Quizizz ini memiliki skor pada siklus ke-1 51,36 lalu pada siklus ke-2 memiliki skor 93,45 sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang diberikan perlakuan menyenangkan dengan berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk bersaing membangun motivasi pada tiap diri siswa dan meningkatkan kualitas siswa dalam hal hasil belajarnya. Menurut Istiqomah & Prihatnani (2019) membutuhkan 3 siklus untuk membuktikan peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model joyful learning karena ketuntasan kelas yang ditetapkan dan naik menjadi 84% dengan rata-rata nilai sebesar 74,32 yang mana artinya rata-rata siswa meningkat pada hasil belajarnya dikarenakan adanya perlakuan penggunaan joyful learning karena pada nilai 74,32 adalah nilai yang sudah baik untuk nilai rata-rata.

Utomo (2020) mengemukakan hasil penelitiannya terbukti pada kondisi awal terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus 1 dan siklus 2, dan peningkatannya mencapai 6,67%, mencapai tujuan indikator kinerja PTK yang dipelajarinya. Pada siklus 2 proses pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan pada siklus 1, karena pada siklus 2 tergolong sangat baik. Dari data tersebut terlihat bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) terus meningkat dan tujuan telah tercapai. Berikut gambaran skema model joyful learning berbantuan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Main Map Penggunaan Model Joyful Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar.

Gambar diatas menjelaskan bahwa penerapan joyful learning berbantuan aplikasi Quizizz dikarenakan kategori yang berada pada joyful learning ini selaras dengan karakteristik aplikasi Quizizz yaitu kreatif, menyenangkan, bermain sambil belajar serta bermakna, dan bertujuan untuk meneliti motivasi belajar serta hasil belajar karena pada fitur aplikasi Quizizz terdapat gambar, video, dan musuh yang dapat kita atur maupun unggah, dan sistemnya yang transparan pada nilai membuat siswa merasa terpacu dan termotivasi untuk bisa lebih unggul dan pada akhir kuis terhadap hasil yang bisa dilihat bersama-sama, untuk menganalisis pembelajaran sudah baik diterapkan atau perlunya evaluasi materi kembali, dan diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya dan terdiri 4 yang relevan yaitu hasil yang pertama bahwa terjadinya pengaruh positif, kemudian dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi, serta hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Dari banyaknya membaca serta menganalisis jurnal-jurnal yang peneliti cari serta melihat dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penerapan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dengan menggunakan model pembelajaran joyful learning berbantuan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dapat dilakukan di sekolah dasar sebagai salah satu solusi pembelajaran dalam jaringan atau tatap maya. Dan dengan penelitian ini pula peneliti telah merangkum beberapa sumber yang relevan pada tujuan penelitian agar pembaca lebih mudah dalam memahami dan menemukan pada penerapan proses pembelajaran. Bagi sekolah khususnya guru harus berinovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya sendiri dan terus dilakukan karena untuk meningkatkan proses pembelajaran, juga untuk memberikan kebudayaan meningkatkan kualitas bagi guru dengan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran yang ditemui. Penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukasi kuis atau aplikasi Quizizz hanyalah salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar online siswa khususnya pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, S. (2020). Penerapan scientific dan cooperative learning dengan quis online untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 57-65. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v7i12020p057>
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 1-7.
- Ahsin, N., & Rahmawati, C. (2020). Virtual learning and student's motivation: implementation the "game ranking 1st" through quizizz. *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, 5(2), 81-90.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6.
- Angraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020, October). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1-10.
- Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2018). Joyful learning: Alternative Learning models to improving student's happiness. *Jurnal Varidika*, 30(2), 1-6. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572>
- Hendrawati, H., Hernawan, H., & Margana, A. (2017). Pemanfaatan website sekolah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran Bahasa Jepang pokok bahasan hobi (Studi eksperimen di kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 5 Garut tahun pelajaran 2016-2017). *Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.31980/tp.v2i2.123.g149>
- Humairoh, H. (2021). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. (Skripsi). Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan hasil belajar dan sikap siswa terhadap matematika melalui joyful learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471-482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>
- Kasmawati, K. (2020). Application of joyful learning learning model assisted by GPS Harta Karun to increase student motivation in thematic learning at SD Negeri 2 Lamokato. *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 80-93.
- Krisdayanti, V., Donuata, P. B., & Ete, A. A. (2020). Pengaruh joyful learning berbantuan media snakes and ladders terhadap hasil belajar fisika. *VEKTOR*, 5(1), 1-4.
- Mukharomah, N. (2021). penggunaan aplikasi quizizz sebagai media penilaian berbasis daring di MI Al Muqorrobyah. *WANIAMBHEY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 12-20. <https://dx.doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>

- Pamungkas, S. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar daring pada siswa kelas VI melalui media belajar game berbasis edukasi quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57-68. <https://dx.doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Pradnyadewi, D. A. M., & Kristiani, P. E. (2021). The use of quizizz in improving students' reading skill. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 1(2), 1-7. <https://dx.doi.org/10.36663/tatefl.v1i2.93>
- Prasetyo, A. F., Nurjanah, S., & Mu'awanah, Q. (2020). the effect of joyful learning strategies on student activeness in the fiqh learning process in class V MI. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 75-82. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v4i2.943>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Rahmawati, S. (2021). Students' perceptions toward quizizz as an online learning media. *PANYONARA: Journal of English Education*, 3(1), 62-70. <https://doi.org/10.19105/panyonara.v3i1.4282>
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi daring quizizz sebagai solusi pembelajaran menyenangkan di masa pandemi. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315-326.
- Rusman, R. (2018). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3), 1-8.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsono, A. (2020). The use of quizizz and kahoot! in the training for millennial generation. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), 332-342. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i2.2399>
- Susanti, A. B. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 1-10.
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019). Pelatihan pembuatan tes interaktif dengan aplikasi Quizizz bagi para guru di SMPN 2 Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 24-29.

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(6), 943-952. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.189>

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.