

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
MENGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN
APLIKASI *QUIZZ* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA
DI SDN 013 LABOY JAYA**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Pendidikan Pancasila
di SDN 013 Laboy Jaya)**

SKRIPSI

Diajukan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

**SRI HANDAYANI CEMERLANG
NIM. 1986206088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2023**

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Video Pembelajaran dan Aplikasi Quizizz pada Pendidikan Pancasila di SDN 013 Laboy Jaya”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung segala resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bangkinang, Oktober 2023
Yang membuat pernyataan

Sri Handayani Cemerlang
NIM. 196206088

ABSTRAK

Sri Handayani C. (2023): Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Video pembelajaran dan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 013 Laboy Jaya

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, kurangnya semangat dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa lebih banyak tidur, bermain dan kurangnya minat belajar sehingga kurangnya motivasi siswa untuk belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 013 Laboy Jaya. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Maret hingga Agustus 2023. Subjek penelitian ini siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang, dengan jumlah laki-laki 6 orang dan siswa perempuan 14 orang. Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil tergolong baik. Dapat dilihat dari data siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 56,45 dengan ketuntasan klasikal 35%, sedangkan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 62,9 dengan ketuntasan klasikal 50%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 79,1 dengan ketuntasan klasikal 70% dan pada siklus II Pertemuan 2 rata-rata kembali meningkat menjadi 81,95 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Video Pembelajaran, Aplikasi *Quizizz*.

ABSTRACT

Sri Handayani C. (2023): Increasing Class IV Students' Learning Motivtion Using Learning Videos and the *Quizizz* Application in Pancasila Learning at SDN 013 Laboy Jaya

This research is motivated by the lack of student activity in learning, lack of enthusiasm in the learning process, monotonous learning which causes students to sleep more, play and lack interest in learning so that students lack motivation to learn in Pancasila Education learning at SDN 013 Laboy Jaya. The aim of this research is to increase learning motivation in Pancasila education learning. This research method uses Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings and four stages, namely planning, implementation, observation, reflection, and research time carried out from March to August 2023. The research subjects were 20 class IV students, with 6 boys and 6 students 14 women. Data collection techniques include questionnaires, observation and documentation. The results of this research can be concluded that the results are classified as good. It can be seen from the data from cycle I, meeting 1, that the average improvement was 56.45 with classical completeness of 35%, while in cycle I, meeting 2, the average increase was 62.9 with classical completeness of 50%. Meanwhile, in cycle II, meeting 1, the average increased to 79.1 with classical completeness of 70% and in cycle II, meeting 2, the average increased again to 81.95 with classical completeness of 85%. Thus it can be concluded that using the *quizizz* application and learning videos can increase the learning motivation of class IV students at SDN 013 Laboy Jaya.

Keywords: Learning Motivation, Learning Videos, *Quizizz* Application.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Penjelasan Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Pengertian Pendidikan Pancasila	10
2. Motivasi Belajar.....	11
3. Media Audio Visual (Video).....	15
4. Aplikasi <i>Quizizz</i>	20

B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pemikiran	28
D. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Setting Penelitian.....	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Waktu Penelitian.....	31
B. Subjek Penelitian	32
C. Metode Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Analisis Data	44
1. Data Kualitatif.....	44
2. Data Kuantitatif.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian.....	48
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	50
1. Siklus I.....	50
a. Perencanaan Siklus I.....	51
b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran	51
c. Pengamatan Siklus I.....	55
d. Refleksi Siklus I.....	60

2. Siklus II	62
a. Perencanaan Siklus II.....	62
b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran	63
c. Pengamatan Siklus II.....	67
d. Refleksi Siklus II.....	71
C. Perbandingan Antar Siklus	72
D. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP.....	77
A. Simpulan.....	77
B. Implikasi.....	79
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 3. 1 Alokasi Waktu Pelaksanaan PTK.....	31
Tabel 3.2 Interval Kategori Kriteria Ketutasan Individual	46
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Motivasi Belajar Siswa	46
Tabel 3.4 Interval Kategori Kriteria Ketutasan Klasikal	47
Tabel 4.1 Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Pratindakan	49
Tabel 4.2 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	58
Tabel 4.3 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	59
Tabel 4.4 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	59
Tabel 4.5 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I	69
Tabel 4.6 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	70
Tabel 4.7 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II	70
Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Antarsiklus.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal web <i>quizizz</i>	22
Gambar 2.2 Tampilan daftar akun <i>quizizz</i>	22
Gambar 2.3 Tampilan pemilihan peran	23
Gambar 2.4 Tampilan membuat pertanyaan.....	23
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2015).....	34
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Angket Motivasi Belajar Siswa, Siklus I dan Siklus II.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: ATP.....	84
Lampiran 2: Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1.....	96
Lampiran 3: Modul Ajar Siklus I Pertemuan II.....	100
Lampiran 4: Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1.....	104
Lampiran 5: Modul Ajar Siklus II Pertemuan II.....	108
Lampiran 6: Rubrik Penilaian Indikatoe-Indikator Motivasi Belajar.....	112
Lampiran 7: Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	114
Lampiran 8: Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan II.....	118
Lampiran 9: Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan I.....	122
Lampiran 10: Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan II.....	126
Lampiran 11: Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	130
Lampiran 12: Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	133
Lampiran 13: Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	136
Lampiran 14: Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	139
Lampiran 15: Soal pada Aplikasi <i>Quizizz</i>	142
Lampiran 16: Soal pada Aplikasi <i>Quizizz</i>	143
Lampiran 17: Hasil Lembar Observasi Motivasi Siklus I Pertemuan I.....	144
Lampiran 18: Hasil Lembar Observasi Motivasi Siklus I Pertemuan II.....	146
Lampiran 19: Hasil Lembar Observasi Motivasi Siklus II Pertemuan I.....	148
Lampiran 20: Hasil Lembar Observasi Motivasi Siklus II Pertemuan II.....	150
Lampiran 21: Hasil Rekapitulasi Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	152

Lampiran 22: Surat Bukti Penelitian	153
Lampiran 21: Dokumentasi	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pancasila merupakan dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia, yang memiliki pedoman dan menganut nilai-nilai pedoman pancasila. Pancasila harus menjadi acuan era digital ini. Saat ini, perkembangan teknologi semakin meningkat dan bersaing dengan manusia. Pancasila berperan penting dalam menjaga kemajuan bangsa dan menjaga eksistensi kepribadian bangsa Indonesia di era digital ini. Oleh karena itu, perkembangan teknologi dapat memberikan manfaat bagi generasi muda dengan efek ganda. Dampak positifnya adalah memberikan wawasan yang sangat luas dan mempererat tali silaturahmi dengan bangsa lain, sedangkan dampak negatif dari teknologi adalah dapat merusak jati diri dan moral bangsa Indonesia.(Kartini & Anggraeni Dewi, 2021).

Video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital Video pembelajaran ini juga dikemas dengan animasi dan backsound musik yang mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi (Wisada et al., 2019).

Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi

karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya.(Idzhar, 2016). Motivasi belajar siswa dapat dilihat sebagai bahan bakar mesin motivasi belajar yang mendorong siswa untuk berperilaku aktif agar berhasil di dalam kelas. (Prihartanta, 2015).

Permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran ialah terdapat pada penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang efektif. Upaya yang dapat memperbaiki suasana belajar yang efektif, sehingga lebih melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu melalui penggunaan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran dan aplikasi *Quizizz*. Tujuannya ialah agar dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah masalah dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang peneliti laksanakan pada guru kelas IV tanggal 5 Maret 2023 di SDN 013 Laboy Jaya bersama wali kelas yaitu diketahui bahwa guru di sekolah belum optimal dalam pemanfaatan sarana media TIK meskipun di sekolah ada beberapa unit laptop dan tersedianya jaringan internet yang bisa digunakan untuk guru dalam menunjang proses pembelajaran. Diketahui juga kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, kurangnya semangat dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa

lebih banyak tidur, bermain dan kurangnya minat belajar sehingga kurangnya motivasi siswa untuk belajar.

Banyak media pembelajaran digital yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran yang atraktif dan berbasis permainan. Selain media pembelajaran banyak pula tersedia aplikasi untuk penilaian berbasis digital, salah satunya aplikasi *Quizizz*. Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. (Rahmawati et al., 2022). *Quizizz* memotivasi siswa terlibat dalam dan tertarik mengerjakan latihan dan kuis untuk memperoleh hasil yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi. *Quizizz* membuat kegiatan belajar mengajar menarik dan melalui sarana akan lebih praktis untuk digunakan, sehingga siswa termotivasi dan mudah memahami materi beserta dapat meraih hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. (Annisa & Erwin, 2021)

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Video Pembelajaran dan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 013 Laboy Jaya"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Ketidakmampuan siswa dalam mengerjakan tugas.
3. Ketidakmampuan siswa dalam memecahkan masalah.
4. Siswa kurang mampu dalam menumbuhkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran dan Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 013 Laboy Jaya?
2. Bagaimana pelaksanaan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 013 Laboy Jaya?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada kelas IV di SDN 013 Laboy Jaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Perencanaan Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 013 Laboy Jaya
2. Pelaksanaan penggunaan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV di SDN 013 Laboy Jaya
3. Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada kelas IV di SDN 013 Laboy Jaya.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi tentang pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan oleh peneliti lain yang memiliki bidang studi penelitian yang sama serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan berupa masukan dan informasi tambahan dan sebagai bahan yang dapat digunakan ketika ingin menggunakan *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, ditingkat sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sebagai bahan masukan bagi pendidik yang tentunya dapat membuat pendidik menjadi lebih baik kedepannya yang berhubungan dengan peningkatan minat belajar siswa dan pendidik juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

b. Bagi Peserta Didik

Menambah wawasan peserta didik tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, dan diharapkan mampu

memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki peserta didik untuk kegiatan belajar baik selama pandemi maupun secara luring serta mengenalkan kepada mereka tentang penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi sekolah tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* dan sebagai bahan acuan bagi sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik serta mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam melakukan penilaian hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*.

F. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah ini berkaitan dengan beberapa istilah dari variabel penelitian, hal tersebut dibuat agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap penelitian ini. Untuk lebih lanjut jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi dapat diartikan sebagai aktualisasi dari daya kekuatan dalam diri individu yang dapat mengaktifkan dan mengarahkan perilaku yang merupakan perwujudan dari interaksi terpadu antara motif dan need dengan situasi yang diamati dan dapat berfungsi untuk mencapai

tujuan yang diharapkan individu, yang berlangsung dalam suatu proses yang dinamis. (Prihartanta, 2015)

Indikator dari kurang tertarik dan termotivasinya siswa terlihat dari ketika pembelajaran berlangsung siswa ada yang datang terlambat, sering ijin kebelakang, ketika pembelajaran sudah dimulainya mereka tidak langsung mengeluarkan buku Pendidikan Pancasila namun menunggu perintah dari guru, kurang mempunyai minat dalam mengikuti pembelajaran, ada yang tidak mengerjakan tugas, melamun, bahkan ada yang berbicarasendiri.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu berupa gairah, kesenangan, maupun semangat untuk melakukan sesuatu dalam hal ini belajar guna mencapai tujuan tertentu. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam rangka proses belajar.

2. Aplikasi *Quizizz*

Banyak media pembelajaran digital yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran yang atraktif dan berbasis permainan. Selain media pembelajaran banyak pula tersedia aplikasi untuk penilaian berbasis digital, salah satunya aplikasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana

menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Rahmawati et al., 2022). Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja siswa, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

3. Media Audio Visual (Video)

Video pembelajaran adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan video sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Video pembelajaran dapat berupa animasi, rekaman video, atau gabungan keduanya yang disajikan dalam bentuk multimedia. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik, serta dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, video pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien (Agustini & Ngarti, 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat membantu siswa untuk mempermudah proses belajar mengajar serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar pada mata pelajaran yang menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan suatu proses atau cara dan perbuatan untuk menghidupkan kembali nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mahasiswa untuk menjadikan mahasiswa yang tahu akan tanggung jawab dalam setiap berperilaku. Atau berusaha memaknai kembali arti dari pancasila untuk di sesuaikan dengan perkembangan jaman saat ini (Wibowo & Wahono, 2017).

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia dengan tujuan untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa agar menjadi warga negara yang sesuai dengan cita-cita bangsa. Pancasila sendiri adalah dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila yang bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai positif pada siswa, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik dan berkontribusi positif bagi bangsa dan negara (Sulianti, 2018).

Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan nasional di Indonesia yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi penerus Indonesia. Tujuannya adalah untuk memperkuat Pancasila sebagai dasar falsafah negara dan ideologi

bangsa melalui revitalisasi nilai-nilai dasar Pancasila sebagai norma dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kompetensi Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menguasai kemampuan berpikir, bersikap rasional, dan dinamis, berpengalaman luas sebagai manusia intelektual serta mengantarkan mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengambil sikap bertanggung jawab sesuai dengan hati nuraninya (Susanti, 2021).

Dapat disimpulkan bahwa Pancasila sendiri adalah dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila yang bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai positif pada siswa, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik dan berkontribusi positif bagi bangsa dan negara Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan nasional di Indonesia yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi penerus Indonesia.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar atau melakukan aktivitas belajar. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau semangat belajar yang muncul dari dalam diri seseorang atau dari faktor-faktor eksternal seperti nilai, penghargaan, atau hukuman. Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru karena dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Arianti, 2019).

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya media pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang beragam menjadi faktor konkrit operasional untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga siswa lebih memahami dan nyaman dalam proses pembelajaran (Wolo & Nugroho, 2021).

Menurut (Astari, 2023) Motivasi mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan, yang juga merupakan tujuan Motivasi membuat seseorang senang melakukan sesuatu. Pembelajaran dengan bantuan media dapat meningkatkan perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

b. Macam-macam Motivasi

Menurut Tri Wulan Sampurni yang di kutip dari (Lomu & Widodo, 2018) mengatakan bahwa motivasi dibedakan atas dua macam yaitu: 1) Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang tercakup

dalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan serta tujuan siswa.

2) Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Hasil dari proses belajar pada suatu periode tertentu biasanya dalam bentuk nilai atau angka setelah dilakukan tes kognitif serta perilaku dan sikap peserta didik. Hal ini penting karena dalam mempelajari materi matematika siswa dituntut untuk mampu berpikir logis dan menerapkan kedisiplinan dalam segala hal.

Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (1996) yang dikutip dari (Ghulam Hamdu, 2011) dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

c. Indikator Motivasi

Menurut (Uno, 2016) adapun yang menjadi indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik

Sedangkan menurut (Sardiman, 2016), motivasi belajar yang ada pada diri siswa memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mengacu pada pancangan Anderson C.R dan Faust dalam (Sadirman, 2018) yaitu sebagai berikut:

- 1) Tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran
- 2) Adanya ketajaman perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Selalu konsentrasi penuh dalam mengikuti pembelajaran

- 4) Adanya keyakinan siswa memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas yang menjadi syarat keberhasilan
- 5) Tidak pernah bosan dalam mengikuti pembelajaran
- 6) Tidak pernah menyerah dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indicator motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu:

1. Hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
5. Uket menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)
6. Senang mencari dan memecahkan soal-soal

3. Media Audio Visual (Video)

a. Pengertian Media Audio Visual (Video)

Video merupakan gambar yang bergerak dan disertai oleh suara. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Peran video adalah sebagai penyaji informasi. Dalam konteks pembelajaran, video pembelajaran adalah media audio visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan

cara menampilkan gambar bergerak dan suara yang sesuai dengan materi yang disampaikan (Yuanta, 2020).

Video pembelajaran sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang terdiri dari alat-alat fisik seperti kamera video, rekorder video, dan televisi yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran kepada siswa. Video pembelajaran memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti memperlihatkan proses terjadinya suatu fenomena atau peristiwa yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau gambar diam (Novita et al., 2019).

Video pembelajaran dijelaskan sebagai media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media video pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta membuat proses belajar mengajar menjadi kondusif, nyaman, menarik, dan menyenangkan (Pamungkas & Koeswanti, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah media audio visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan cara menampilkan gambar bergerak dan suara yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Video pembelajaran sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang

terdiri dari alat-alat fisik seperti kamera video, rekorder video, dan televisi yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran kepada siswa.

b. Manfaat Media Audio Visual (Video)

Menurut (Novita et al., 2019) Video pembelajaran memiliki beberapa manfaat, di antaranya:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran: Videopembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman visual yang lebih baik dan memperjelas konsep yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau gambar statis.
2. Meningkatkan motivasi belajar: Videopembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.
3. Meningkatkan hasil belajar: Penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien.
4. Memudahkan pemahaman konsep: Video pembelajaran dapat membantu memudahkan pemahaman konsep dengan memberikan gambaran visual yang lebih jelas dan detail.

5. Meningkatkan kreativitas: Video pembelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.
6. Meningkatkan daya ingat: Video pembelajaran dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut (Pamungkas & Koeswanti, 2022) media video pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan, seperti:

1. Keterbatasan aksesibilitas: Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat yang diperlukan untuk menonton video pembelajaran, seperti komputer atau smartphone.
2. Keterbatasan interaksi: Videopembelajaran bersifat satu arah, sehingga tidak ada interaksi langsung antara guru dan siswa. Hal ini dapat mengurangi kesempatan siswa untuk bertanya dan berdiskusi dengan guru atau teman sekelas.
3. Keterbatasan fleksibilitas: Video pembelajaran biasanya sudah direkam sebelumnya, sehingga tidak dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa secara individu.
4. Keterbatasan kualitas: Kualitas video pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada sumbernya, sehingga tidak semua

video pembelajaran memiliki kualitas yang baik dan mudah dipahami.

5. Keterbatasan kreativitas: Penggunaan video pembelajaran yang terlalu sering dan monoton dapat membuat siswa bosan dan kehilangan minat belajar.

c. Langkah-langkah Pemanfaatan Audio Visual (Video)

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan video pembelajaran:

1. Persiapkan perangkat yang dibutuhkan, seperti komputer atau laptop, proyektor, dan speaker.
2. Pilih video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Pastikan koneksi internet stabil jika video pembelajaran diakses secara online.
4. Periksa kualitas suara dan gambar pada video pembelajaran.
5. Jelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan video pembelajaran.
6. Tampilkan video pembelajaran di depan kelas menggunakan proyektor.
7. Pastikan siswa dapat melihat dan mendengar video dengan jelas.

8. Berikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan setelah menonton video pembelajaran.
9. Diskusikan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan video pembelajaran.
10. Berikan tugas atau latihan terkait materi yang telah dipelajari dengan menggunakan video pembelajaran.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, penggunaan video pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

4. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik (Annisa & Erwin, 2021). Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi game edukatif yang mulai digunakan sebagai media pembelajaran untuk saat ini. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Astari, 2023). *Quizizz* merupakan sebuah *web*

tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif (Utomo, 2020).

Menurut (Utomo, 2020) Implementasi menggunakan Game *Quizizz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi edukasi interaktif yang menarik dan dapat digunakan sebagai suatu media pembelajaran atau alat evaluasi siswa terhadap proses pembelajaran, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memotivasi siswa untuk bersaing dalam belajar satu sama lain.

b. Tahapan Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

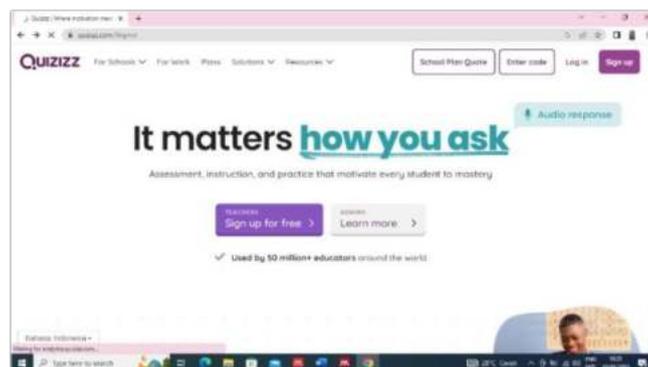
Terdapat dua cara untuk mengakses *quizizz*, yang pertama yaitu untuk admin (guru) dan yang kedua untuk peserta (siswa). Untuk guru diwajibkan memiliki akun *quizizz* terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Guru dapat mengakses *quizizz* melalui *quizizz.com* dan siswa dapat mengakses *quizizz* melalui *join.quizizz.com*. Baik guru

maupun siswa untuk masuk ke *Quizizz* dengan login menggunakan email.

Menurut (Salsabila dkk., 2020) menyatakan bahwa langkah – langkah dalam menggunakan dan mengakses aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

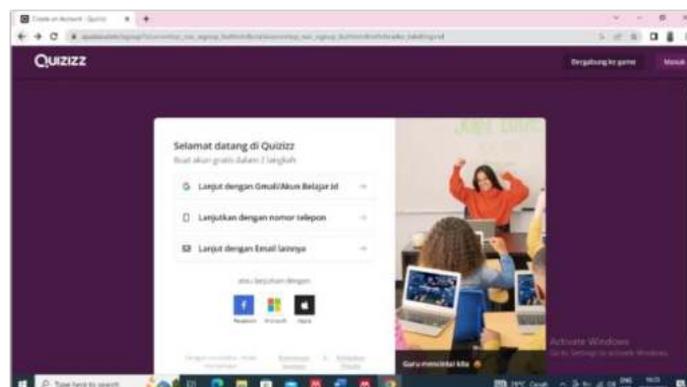
Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi *Quizizz* :

1. Buka web, ketik *Quizizz*



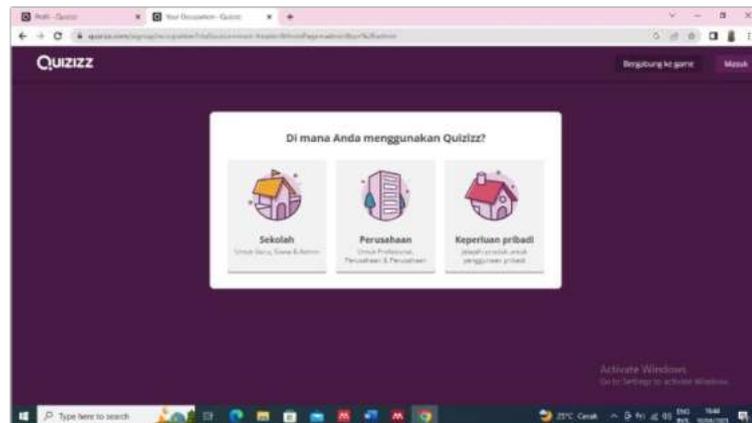
Gambar 2.1 Tampilan awal web quizizz

2. Bila belum memiliki akun, klik *sign up*



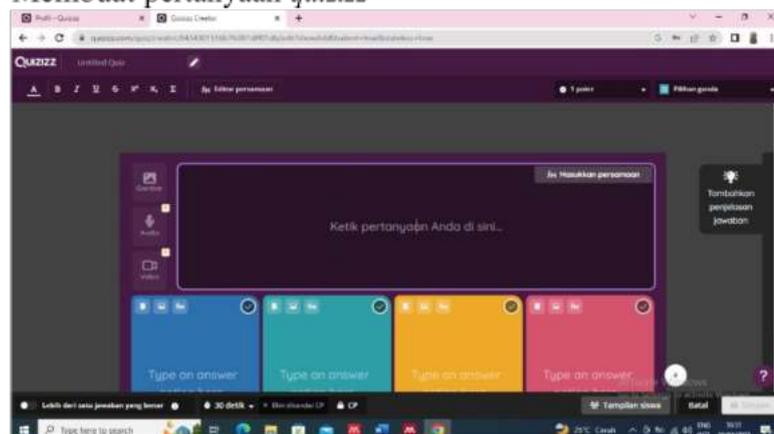
Gambar 2.2 Tampilan daftar akun quizizz

3. Pilih peran



Gambar 2.3 Tampilan pemilihan peran

4. Membuat pertanyaan quizizz



Gambar 2.4 Tampilan membuat pertanyaan

5. Tulis pertanyaan di kolom “Ketik pertanyaan Anda disini” atau jika sudah memiliki soal bisa dengan cara salin dan tempel. Tuliskan jawaban pada kolom *Type an answer option here* tiap jawaban di masukkan ke kolom tersendiri. Jangan lupa untuk memilih salah satu jawaban sebagai kunci dengan mengklik tanda centang yang ada didepan kolom jawaban sampai berubah warna hijau.

6. Pertanyaan yang dibuat akan ditampilkan pada ilustrasi perangkat yang ada di sisi kanan layar.
7. Guru dapat menambahkan gambar untuk pertanyaan dan jawaban, guru juga dapat mengatur waktu pengerjaan soal sesuai perkiraan. Guru juga dapat mengatur apakah soal merupakan pilihan ganda dengan 1 jawaban atau lebih dari 1.
8. Apabila soalnya sudah selesai, jangan lupa klik tombol *Save*.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

Menurut Utami (2020:13) adapun kelebihan dari *Quizizz* sebagai berikut :

1. Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan untuk setiap peserta secara individual dengan urutan yang diacak setiap siswa.
2. Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya, setelah mereka menjawab pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lain.
3. Umpan balik yang diterima oleh setiap peserta berdasarkan benar atau salah akan segera ditampilkan setelah siswa menanggapi setiap jawaban.
4. *Quizizz* dapat digunakan diperangkat *gadget*, laptop, dan komputeryang sudah terhubung dengan internet.

5. Jumlah kata dalam suatu pertanyaan dan jawaban tidak akan dibatasi.
6. Jumlah pertanyaan pada pilihan jawaban tidak dibatasi.

Selain memiliki kelebihan, *Quizizz* memiliki kekurangan Sebagai berikut:

1. Siswa tidak dapat melanjutkan soal jika soal sebelumnya tidak dapat di berikan jawaban
2. Jika peserta tidak memiliki internet yang stabil sehingga membuat siswa merasa tertinggal oleh temannya.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian, diperlukan hasil yang relevan untuk mendukung dan memperkuat penelitian yang dilakukan. Berikut adalah beberapa hasil penelitian terkait sebagai berikut:

1. Yulan Dari, 2022. Dalam skripsinya yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat”**. Alasan digunakannya penelitian ini adalah karena peneliti ingin mengetahui dan memberikan gambaran secara detail, jelas, dan konkrit pemanfaat aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Oleh peneliti Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai

Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MIN 2 Lahat, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi. Aplikasi *quizizz* juga dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa MIN 2 Lahat.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya peneliti diatas menggunakan Pembelajaran Tematik sedangkan saya menggunakan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*.

2. Eka Ratnasarianti, 2021. Dalam skripsinya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar”**. Hasil uji analisis data pada penggunaan aplikasi *quizizz* (X) terhadap minat belajar siswa (Y). hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal dengan perolehan nilai rata-rata variabel (X) yaitu 94.68 dengan kategori tinggi dan perolehan nilai rata-rata variabel (Y) 97.44 dengan

kategori tinggi. Hasil analisis pengujian data melalui *SPSS* dapat dilihat pada nilai *Coefficients^a* diperoleh nilai sig. 0,000. Ternyata nilai sig. 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau nilai $0,05 > 0,000$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya koefisien analisis data *signifikan*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang aplikasi *quizizz*. Sedangkan perbedaannya peneliti diatas meneliti tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar sedangkan saya meneliti tentang peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 013 Laboy Jaya dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

3. Nur Azizah Setyaningrum, 2021. Dalam penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021”**. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten

Klaten tahun pelajaran 2020/2021.

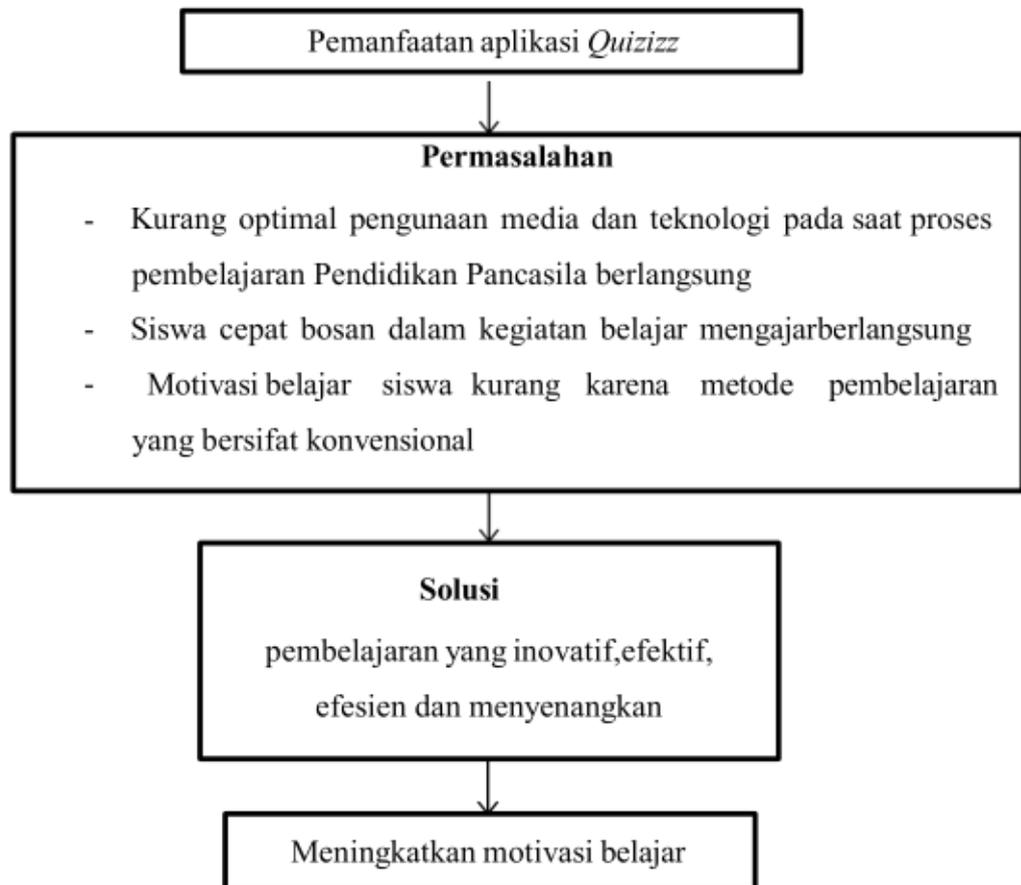
Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Tokoh dan Penemu kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2020/2021. Rata-rata siswa kelas eksperimen diperoleh 89,25 dengan persentase keberhasilan siswa sebesar 86% sedangkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 75,92 dengan persentas keberhasilan siswa sebesar 75%.

Berdasarkan penilitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Perbedaannya Peneliti diatas meneliti di Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2020/2021 sedangkan saya melakukan penelitian di SDN 013 Laboy Jaya Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar tahun pelajaran 2022/2023.

C. Kerangka Pemikiran

Menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai sarana dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya yang memudahkan pembelajaran guru dan siswa. Aplikasi e-learning ini membantu siswa mengakses materi, soal bahkan ujian

sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru dan refleksi serta teori yang ditetapkan oleh peneliti.



Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 013 Laboy Jaya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 013 Laboy Jaya, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didiknya 21 orang, yaitu 6 orang perempuan dan 15 orang laki-laki.

C. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang secara sistematis dan reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru dan sekaligus sebagai peneliti. Susunannya dimulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas berupa proses kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran di kelas dengan beragam karakteristik dan kemampuan serta keinginan siswa berbeda kemauan dan keinginan memunculkan masalah yang harus segera untuk diatasi (Rohayati et al., 2022).

PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Dini Siswani & Suwarno, 2016).

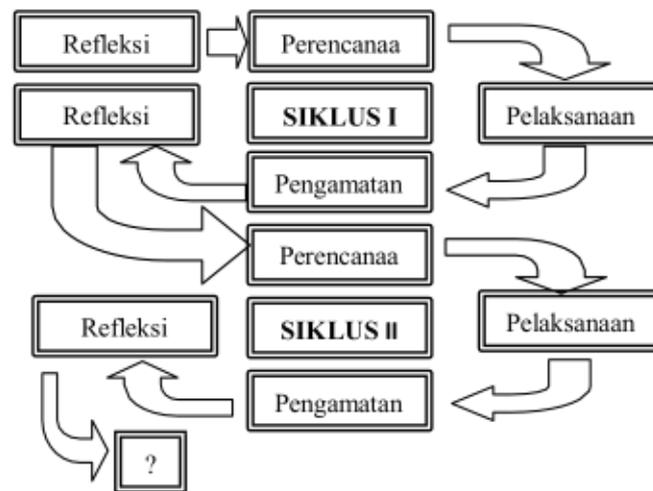
PTK melatih berpikir kritis dan sistematis mulai dari merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksi. PTK juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan dengan melibatkan siswa dalam sebuah tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, dievaluasi, dan

direfleksi. PTK dilakukan secara kolaboratif yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran tanpa mempengaruhi materi pelajaran (Susilowati, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di kelas dengan beragam karakteristik dan kemampuan serta keinginan siswa berbeda kemauan dan keinginan memunculkan masalah yang harus segera untuk diatasi PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus PTK melatih berpikir kritis dan sistematis mulai dari merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksi.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas setiap langkahnya memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan/observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Prosedur Pendidikan Tindakan Kelas terdiri atas empat komponen berikut: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).



Gambar 3. 1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2015)

Tahap-tahap di atas, yang membentuk satu siklus, dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi ulang berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus sebelumnya. Jumlah siklus dalam suatu penelitian tindakan bergantung pada apakah permasalahan penelitian yang dihadapi sudah dapat dipecahkan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam II siklus. Setiap siklusnya dilakukan II pertemuan. Pada siklus I peneliti akan menerapkan media pembelajaran berupa penggunaan aplikasi *quizizz* di pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan pada siklus II peneliti juga akan menerapkan media pembelajaran berupa penggunaan aplikasi *quizizz* di pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun tahapan-tahapan pada setiap siklusnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan (*planning*)

Tahapan perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Penyiapan ATP dan Modul berdasarkan langkah-langkah menggunakan media aplikasi *Quizizz*.
- 2) Mempersiapkan suasana kelas kondusif, bersahabat agar peran aktif siswa dapat terwujud.
- 3) Mempersiapkan video pembelajaran yang akan ditampilkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 4) Mempersiapkan ATP dan Modul sesuai dengan langkah-langkah menggunakan media aplikasi *Quizizz*.
- 5) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru.
- 6) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru.
- 7) Meminta kesediaan guru kelas IV untuk menjadi observer aktivitas guru dan meminta satu orang teman sejawat untuk menjadi observer aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan akan dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan motivasi belajar siswa dengan bantuan media aplikasi *Quizizz* dan penggunaan video pembelajaran pada penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan atau kegiatan

pembelajaran ini terdiri atas tiga tahap yaitu : kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan awal

- a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa bersama.
- b) Guru menanyakan kehadiran peserta didik.
- c) Guru memberikan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai.
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan ketuntasan pembelajaran.
- e) Guru mempersiapkan video pembelajaran yang akan disampaikan.
- f) Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi *quizizz*.

2) Kegiatan inti

- a) Guru menampilkan video yang telah di unduh menggunakan proyektor tentang materi Pola Hidup Gotong Royong.
- b) Guru mengarahkan setiap siswa untuk memperhatikan tayangan video tersebut (<https://youtu.be/Gtnjons7tkU>).
- c) Guru menjelaskan pokok materi tentang Pola Hidup Gotong Royong dan membuka sesi tanya jawab.
- d) Siswa yang kurang paham bisa menanyakan langsung kepada guru.

- e) Setelah sesi tanya jawab selesai maka guru mulai memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoperasikan aplikasi *quizizz* dengan menjelaskan penggunaan aplikasi *quizizz*.
- f) Siswa mulai mengoperasikan aplikasi *quizizz* dan menjawab soal-soal yang telah disediakan.
- g) Setelah selesai menjawab soal siswa diarahkan untuk Kembali ke tempat duduk masing-masing.

3) Kegiatan akhir

- a) Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang kesulitan dan kemudahan yang dihadapi selama pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*.
- b) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- c) Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersama.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi yang dilakukan untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan guru dan siswa. Selain itu juga mengamati bagaimana respon dan perilaku siswa pada pembelajaran tersebut. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran berikutnya, instrument penelitian yang digunakan berbentuk observasi terstruktur dan untu mengobservasi motivasi belajar siswa dengan penggunaan media aplikasi.

d. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan dan hasil observasi. Dengan cara ini peneliti bisa melihat kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan yaitu setelah melakukan penerapan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Quizizz* yang akan menjadi pertimbangan untuk siklus berikutnya, sehingga pada siklus II diharapkan ada perbaikan.

2. Siklus II

Siklus II merupakan kelanjutan dari Siklus I dan Siklus II merupakan penyempurnaan dari siklus I, Siklus II terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan siklus II ini hampir sama dengan perencanaan siklus I, pada siklus II ini perencanaan pada siklus I dianalisis kembali pada siklus II.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap tindakan ini siklus II disesuaikan dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran rencana yang telah direncanakan pada siklus I.

c. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini proses pelaksanaan tindakan yang sesuai dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada siklus I dan akan dilakuak juga pada siklus II yang telah dibuat untuk penelitian ini.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakuakn dengan mempertimbangkan pedoman serta melihat sejauh mana kesesuaian yang telah dicapai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, observasi dan dokumentasi.

1. Angket

Angket disebut juga kuesioner. Menurut kamus besar bahasa indonesia, angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab kepada responden. Hal tersebut dikarenakan peneliti bertanya jawab dengan responden secara tidak langsung. Angket berisi serangkaian pertanyaan tertulis yang diharapkan dijawab oleh responden melalui jawaban tertulis (Jalaludin 2021).

Angket adalah sebuah instrumen penelitian yang berupa kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk mengumpulkan data dari responden (Sudibyo et al., 2017). Angket biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, pengetahuan, dan perilaku responden terkait dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Angket dapat diberikan secara tertulis atau melalui wawancara, dan dapat diisi oleh individu atau kelompok responden (Nugraha Tri Sukma Pamungkas, 2019).

Dalam penelitian ini digunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran Motivasi belajar siswa kelas IV SDN 013 Laboy Jaya diukur dalam angket dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan indikator motivasi belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian dalam belajar dan keterlibatan siswa.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat fenomena atau kejadian yang terjadi secara langsung di lapangan. Observasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu seperti kamera atau audio recorder, namun yang paling penting adalah kemampuan peneliti untuk mengamati dan mencatat secara akurat dan objektif (Jaelani et al., 2020).

Observasi penelitian merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti, baik itu manusia, lingkungan, atau objek lainnya. Observasi dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan format observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati (shintia Kandita Tiara, 2019).

Observasi juga merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu objek atau fenomena yang dilakukan

dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data yang akurat dan valid (Nahdi et al., 2018).

Bentuk observasi penelitian ini mengamati aktivitas guru dalam kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat untuk mengerjakan soal-soal pembelajaran. Pengamatan aktivitas guru ini meliputi pertanyaan tentang tahapan penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Quizizz*. Sedangkan kegiatan siswa melaksanakan proses persiapan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk lampiran foto-foto, atau video saat pembelajaran berlangsung, silabus, Modul, hasil dari dokumentasi ini selanjutnya dideskripsikan sesuai dengan situasi dan kondisi yang dipadukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Quizizz*.

Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh informasi antara lain hasil survey siswa, observasi tentang motivasi belajar siswa dan observasi tentang pelaksanaan penggunaan aplikasi *quizizz*, serta foto kegiatan belajar siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pengumpulan data sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu :

a. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah suatu rangkaian tahapan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditargetkan dalam kurikulum merdeka. ATP dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan rentang waktu yang dialokasikan untuk mencapai tujuan yang sudah ditargetkan yang dirancang berdasarkan fase. ATP ini akan dijabarkan menjadi alur tujuan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Ardianti & Amalia, 2022).

ATP digunakan sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien. ATP terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilalui oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rindayati et al., 2022).

ATP ini akan dijabarkan menjadi alur tujuan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran ATP digunakan sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Modul

Modul ajar adalah materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan ekstensif dengan acuan prinsip pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa (Maulinda, 2022). Modul bersifat unik dan spesifik, ditujukan untuk sasaran tertentu dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan sarannya dan memiliki komponen seperti informasi umum, komponen inti, dan lampiran.

Modul ajar penguatan profil pelajar Pancasila merupakan dokumen yang berisikan tujuan, Langkah-langkah, media pembelajaran, dan asesmen yang dibutuhkan untuk melaksanakan suatu proyek penguatan profil pelajar Pancasila (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Modul di susun berdasarkan pada nama sekolah, kelas atau semester, tema, subtema, pembelajaran, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media atau alat dan sumber pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran seperti : kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dan yang terakhir penilaian yang bertujuan sebagai acuan penelitian dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Dalam penelitian ini lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati guru selama proses pembelajaran dan saat guru menggunakan aplikasi *quizizz* untuk menjadi media pembelajaran.

3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada penelitian ini, siswa yang memperhatikan penjelasan guru di kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *quizizz* dan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

4. Angket Motivasi Belajar

Penelitian ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan menyebarkan lembar angket motivasi belajar kepada setiap siswa yang disusun berdasarkan nama siswa, kelas, jenis kelamin, indikator minat belajar, pernyataan pilihan jawaban seperti SS (Sangat setuju) dengan skor 3, S (Setuju) memiliki skor 2, Tidak Setuju (TS) memiliki skor 1, dan Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki skor 0.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya, secara holistik dengan cara deskriptif dalam suatu konteks khusus yang alami tanpa ada campur tangan manusia dan dengan memanfaatkan secara optimal sebagai metode ilmiah yang lazim digunakan (Sidiq et al., 2019).

Data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar belajar peserta didik kelas 4 yang dinilai dalam lembar observasi terhadap aktivitas guru dan siswa.

2. Data Kuantitatif

Kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode ilmiah/ scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Prof.Dr.Sugiyono, 2015) .

a. Ketuntasan Individual

Setiap siswa dikatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh siswa telah mencapai CP (Capaian Pembelajaran) mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 70, karena nilai CP yang telah ditentukan oleh sekolah ialah 70. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa (individual) dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = jumlah skor total

Tabel 3.2
Interval Kategori Kriteria Ketutasan Individual

Presentase Interval	Kategori
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
41-60	Rendah
21-40	Sangat Rendah

(Wilda, 2021)

Tabel 3.3
Rubrik Penilaian Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator Motivasi Belajar	Skor			
		1	2	3	4
1.	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil				
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar				
3.	Adanya harapan atau cita-cita masa depan				
4.	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah				
5.	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)				
6.	Senang mencari dan memecahkan soal-soal				

Keterangan Skor :

Selalu	= 4
Sering	= 3
Kadang-kadang	= 2
Tidak Pernah	= 1

b. Ketuntasan Klasikal

Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal)

jika rata-rata 75% siswa telah tuntas belajarnya secara individu.

$$KBK = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBK	= ketuntasan belajar klasikal
Σ siswa yang tuntas	= jumlah siswa yang tuntas belajar
Σ siswa	= jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3.4
Interval Kategori Kriteria Ketutasan Klasikal

Presentase Interval	Kategori
90-100%	Sangat Baik
80- 89%	Baik
70-79%	Cukup
60-69%	Kurang
< 60%	Sangat Kurang

(Wilda, 2021)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana skor awal minat belajar pada siswa kelas 4 di SDN 013 Laboy Jaya sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2023. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan terhadap siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dan pengamatan ini dilaksanakan ketika peneliti melakukan wawancara dan observasi awal pada tanggal 5 Maret 2023. Peneliti memberikan angket pada tanggal 29 Juli 2023 yang dilaksanakan sebelum memberikan tindakan yang mana bertujuan agar dapat mengetahui berapa skor minat belajar pada siswa kelas 4.

Berdasarkan hasil observasi, ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran kebanyakan siswa kurang memperhatikan pembelajaran seperti ada yang mengobrol dengan temannya dan melakukan kegiatan lainnya dan siswa kurang terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti memberikan angket pra tindakan yang mana tujuannya yakni untuk memperoleh berapa skor minat belajar siswa kelas 4 SDN 013 Laboy Jaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai guru yang mengajar, guru berperan

sebagai *observer* aktivitas guru dan teman sejawat berperan sebagai observer minat belajar siswa.

Pengisian angket dilaksanakan untuk mengetahui berapa hasil skor dari minat belajar terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*. Angket minat belajar terdiri dari 25 pernyataan yang diajukan kepada siswa, yang mana pernyataan dalam bentuk *check-list* dan setiap butir pernyataan terdapat 4 pilihan jawaban. Nilai tertinggi yaitu 4, sedangkan nilai terendah yaitu 1. Total dari perolehan nilai dari semua siswa dianalisis untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa secara klasikal tersebut. Adapun perolehan skor pada minat belajar siswa kelas 4 SDN 013 Laboy Jaya sebagai berikut.

Tabel 4.1
Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Pratindakan

No	Kriteria	Nilai Pratindakan	
		Kategori	Jumlah Siswa
1.	Tinggi	81-100	0
2.	Sedang	61-80	0
3.	Rendah	41-60	0
4.	Sangat Rendah	21-40	20
Jumlah siswa		20	
Rata-rata		26,6	
Jumlah yang tuntas		0%	0
Jumlah yang tidak tuntas		100%	20

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar sebelum tindakan, persentase ketuntasan dari jumlah 20 siswa yaitu sebesar 0% (20 siswa)

yang tuntas dan 100% (20 siswa) yang tidak tuntas yaitu RA, AZ, IS, ARA, AV, AK, ABP, AZNF, DA, DK, DUR, IRH, JZ, MA, NKY, NA, RRP, YYG, YS, FM. Artinya jauh dibawah indikator ketuntasan klasikal.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*. Pada siklus pertama terdiri dari dua pertemuan yang mengulas materi mengenai peran gotong royong dalam membangun persatuan dan kesatuan, serta penerapannya dalam konteks kehidupan di kecamatan, kelurahan, dan desa. Sedangkan siklus kedua juga terdiri dari dua pertemuan yang mengeksplorasi manfaat gotong royong, peran gotong royong, dan implementasinya dalam memperkuat persatuan dan kesatuan di tingkat kecamatan, kelurahan, dan desa.

1. Siklus I

Siklus I dalam penelitian terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing pertemuan berlangsung ± 70 menit (2x35 menit) atau 2 jam pelajaran. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2023, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2023. Prosedur penelitian terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut penjabarannya:

a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV untuk menetapkan pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 1 Agustus dan 3 Agustus 2023. Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*, peneliti mengajukan pertanyaan terkait materi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, juga memberikan soal berupa kuis kepada siswa. Peneliti juga mempersiapkan media aplikasi *quizizz* yang berisi pertanyaan-pertanyaan serta memberikan arahan kepada siswa cara mengerjakan dan menjawab pertanyaan yang ada pada aplikasi *quizizz*.

Peneliti meminta kesediaan guru kelas IV untuk menjadi obsever aktivitas guru, teman sejawat menjadi observer aktivitas siswa, lembar observer motivasi belajar dan angket yang diisi oleh siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

1) Siklus I Pertemuan 1

Pada pertemuan 1 yang berlangsung pada hari Selasa, 01 Agustus 2023, sesi dimulai dengan durasi sekitar ± 10 menit. Ketika guru memasuki ruangan kelas, dia menyampaikan salam kepada siswa, dan siswa melanjutkan dengan melakukan doa.

Berikut adalah cuplikan dialog antara guru dan siswa pada kegiatan awal pembelajaran :

Guru : “Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh”
 Siswa : “Walaikum Sallam Warahmatullahi Wabarakatuh”
 Guru : “Selamat pagi anak-anak”
 Siswa : “Pagi bu”
 Guru : “Bagaimana kabarnya hari ini?”
 Siswa : “Alhamdulillah sehat semangat yesss”
 Guru : “Kita absen dulu ya, yang dipanggil namanya silahkan tunjuk tangan”
 Siswa : “Baik bu”

Sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan bahwa kelas telah siap. Sebagai tindakan penghargaan, guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya dan lagu profil pelajar Pancasila. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam sesi tersebut.

Kegiatan inti dilaksanakan dalam waktu sekitar ± 45 menit. Guru menunjukkan video pembelajaran kepada siswa dan mengajak mereka untuk mengamatinya dengan saksama. Selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan terkait gambar tersebut, berikut cuplikan dialog guru dan siswa :

Guru : "Baiklah, ibu akan menampilkan sebuah video, silahkan perhatikan dengan seksama"
 Siswa : “Baik bu”

Sebelum melanjutkan ke materi utama, guru mengecek pemahaman siswa tentang pengamalan Pancasila. Beberapa siswa menjawab bahwa pengamalan Pancasila adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan norma-norma yang terdapat pada

Pancasila itu sendiri. Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk membuka buku pelajaran dan menjelaskan materi tentang pengamalan Pancasila dalam memupuk persatuan dan kesatuan. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sambil mereka memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Guru menjelaskan penggunaan aplikasi *quizizz* dan bagaimana cara menjawab soal kuis yang sudah tersedia. Kemudian peserta didik mulai mengoperasikan laptopnya masing-masing dan ketika semua murid sudah masuk dalam forum kuis maka guru sudah bisa memulai kuis tersebut. Setelah menjawab, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.

2) Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan kedua diselenggarakan pada hari Kamis, 03 Agustus 2023. Kegiatan awal berlangsung sekitar ± 10 menit. Ketika guru memasuki kelas, mereka menyapa dengan salam, dan siswa melanjutkan dengan berdoa. Guru menanyakan kabar siswa, sambil melakukan absensi kehadiran. Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan penghargaan dan memberikan motivasi kepada siswa dengan menyanyikan lagu profil pelajar Pancasila bersama-sama. Selanjutnya, guru menanyakan kepada siswa tentang materi kemarin. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru : "Apakah kalian masih ingat materi yang telah kita pelajari kemarin?"

Siswa: "Pengamalan Pancasila dalam memupuk persatuan dan kesatuan "

Kegiatan inti berlangsung selama sekitar ±45 menit. Guru memulainya dengan menampilkan video pembelajaran kepada siswa. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan terkait video tersebut kepada siswa, seperti

Guru : "Apa yang terlihat dalam video ini?"

Siswa: "penerapan nilai-nilai Pancasila"

Guru : "Sebutkan beberapa contoh penerapan nilai-nilai Pancasila yang kalian ketahui?"

Siswa: "Saling menghormati, taat dalam beribadah, patuh kepada orang tua dan guru."

Setelah itu, guru menjelaskan materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di tingkat pada kehidupan sehari-hari. Siswa dengan teliti memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Setelah siswa memahami materi tersebut, Guru menjelaskan cara penggunaan aplikasi *quizizz* kepada siswa, dan mereka mulai mengerjakan soal kuis yang tersedia.

Kegiatan penutup berlangsung selama sekitar ±15 menit. Guru bersama siswa melakukan refleksi pada pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Pada akhir pertemuan, guru memberikan angket kepada setiap siswa untuk diisi, dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana motivasi belajar mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah proses pembelajaran.

c. Pengamatan Siklus I

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Dalam lembar pengamatan aktivitas guru dengan menggunakan video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* pada pertemuan 1 dan 2 dalam siklus I dilaksanakan dan dinilai oleh observer yaitu guru kelas IV.

Pada pertemuan 1 siklus I terhadap 14 aspek yang diamati. Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan Modul Ajar. Pada tahap pembelajaran pertemuan pertama, guru memberikan motivasi kepada siswa melalui beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran, namun kurang memberikan panduan yang memadai saat siswa mengerjakan soal pada *quizz*. Setelah menyelesaikan *quizz*, siswa masih belum memahami hasil pekerjaan mereka, guru tidak memberikan panduan yang cukup jelas dalam komunikasi sehingga siswa kesulitan menentukan jawaban yang benar. Selain itu, pengamatan juga menunjukkan bahwa guru kurang memberikan arahan saat siswa menjawab pertanyaan menggunakan media aplikasi *quizizz*, dan beberapa siswa masih terlibat dalam kegiatan bermain setelah menyelesaikan tugas. Walaupun guru memberikan

kesempatan bagi siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami, namun bimbingan yang diberikan masih terbatas.

Pada pertemuan 2 dalam siklus I, terdapat 14 faktor yang diamati dan dicatat. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dalam lembar observasi, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Modul Ajar yang telah ditetapkan. Pada tahapan pembelajaran pertemuan 2, guru memberikan motivasi kepada siswa melalui apresiasi berupa pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran. Guru cukup efektif dalam membimbing siswa saat mengerjakan soal kuis. Namun setelah menyelesaikan kuis pada aplikasi *quizizz* guru kurang memberikan bimbingan yang memadai dalam mengkomunikasikan hasil diskusi, sehingga siswa masih ragu dengan jawaban mereka. Terdapat pula siswa yang masih terlibat dalam kegiatan bermain setelah menjawab pertanyaan menggunakan media aplikasi *quizizz*. Meskipun guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait pemahaman materi, namun aktivitas guru dalam proses pembelajaran ini diamati melalui lembar observasi aktivitas oleh seorang pengamat.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1

Partisipasi siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana yang tergambar dalam lembar aktivitas siswa, menunjukkan bahwa hanya sejumlah siswa yang menunjukkan keterlibatan dan keseriusan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat guru menggunakan media gambar, hanya sebagian siswa mengamati, sedangkan yang lain terlihat sedang berbicara dengan teman sekelas. Ketika diskusi berlangsung, beberapa siswa terlihat sedang bermain. Ketika siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, siswa lainnya tidak terlalu memperhatikan. Saat siswa menjawab pertanyaan melalui aplikasi *quizizz*, beberapa siswa terlihat bermain di belakang dan kurang memperhatikan teman di depan.

C. Hasil Angket Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil pemantauan melalui lembar observasi motivasi belajar dan angket, dapat disimpulkan bahwa siklus I belum berhasil dan terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya agar motivasi belajar siswa meningkat.

Setelah rangkaian pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2 siklus 1, peneliti membagikan angket kepada siswa guna mengetahui tingkat motivasi belajar mereka dalam mata

pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa diminta untuk mengisi angket tersebut dan langsung mengumpulkannya. Peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa angket tidak akan berdampak pada penilaian mereka dan diisi dengan jujur. Peneliti juga mengisi lembar observasi motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil lembar observasi motivasi belajar dan angket yang dikumpulkan dari siswa, peneliti menyimpulkan tingkat motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu:

Tabel 4.2
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa
1.	Tinggi	81-100	0
2.	Sedang	61-80	7
3.	Rendah	41-60	8
4.	Sangat Rendah	21-40	5
Jumlah Siswa			20
Rata-rata			56,45
Jumlah yang Tuntas		35%	7
Jumlah yang Tidak Tuntas		65%	13

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari jumlah keseluruhan sebanyak 20 orang siswa yang memperoleh kategori tinggi 0 orang siswa pada kategori sedang 7 orang siswa yaitu ARA, AV, AK, ABP, AZNF, MA , YS, pada kategori rendah 8 orang siswa yaitu RA, AZ, IS, DA, DK, DUR, IRH, JZ, pada kategori sangat rendah 5 orang siswa yaitu NKY, NA, RRP, YYG, FM.

Tabel 4.3
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa
1.	Tinggi	81-100	0
2.	Sedang	61-80	10
3.	Rendah	41-60	7
4.	Sangat Rendah	21-40	3
Jumlah Siswa			20
Rata-rata			62,9
Jumlah yang Tuntas		50%	10
Jumlah yang Tidak Tuntas		50%	10

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari jumlah keseluruhan sebanyak 20 orang siswa, yang memperoleh kategori tinggi 0 orang siswa, pada kategori sedang 10 orang siswa yaitu RA, ARA, AV, AK, ABP, DK, MA, YYG, YS, FM, pada kategori rendah 7 orang siswa yaitu IS, AZNF, DA, IRH, pada kategori sangat rendah 3 orang siswa yaitu JZ, NKY, NA.

Tabel 4.4
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Siklus I	Capaian	Jumlah Siswa	Persentase %
Pertemuan I	Tuntas	7	35%
	Tidak Tuntas	13	65%
Pertemuan II	Tuntas	10	50%
	Tidak Tuntas	10	50%
Persentase Ketuntasan		8,5%	

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siklus I pertemuan I persentase motivasi belajar siswa sebesar 35% (7 siswa) yang tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 65% (13 siswa). Sedangkan pada siklus I pertemuan II persentase

ketuntasan motivasi belajar siswa sebesar 50% (10 siswa) yang tuntas dan siswa yang belum tuntas sebesar 50% (10 siswa). Berdasarkan hasil angket siklus I pertemuan I dan II didapatkan rata-rata sebesar 42,5% dan masih berada di bawah indikator ketuntasan yaitu 75%.

d. Refleksi Siklus I

Pada tahap ini, peneliti bersama observer melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan refleksi ini berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran yang diamati oleh observer, dimana peneliti dalam proses pembelajaran masih banyak kekurangan. Untuk itu perlu perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I bahwa motivasi belajar siswa tergolong masih rendah dan belum mencapai keberhasilan. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa terdapat permasalahan yang terjadi pada siklus I. Permasalahan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada saat memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang menjawab.
2. Masih banyak siswa yang tidak mendengarkan dan memperhatikan saat guru mengajar.

3. Saat diskusi sedang berlangsung, beberapa siswa yang tidak sepenuhnya ikut serta dalam proses pengerjaan.
4. Pada saat menjawab pertanyaan dengan media aplikasi *quizizz*, beberapa siswa tidak sepenuhnya mengikuti.

Refleksi siklus I pertemuan pertama berdasarkan lembar observasi aktivitas guru terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan oleh guru yaitu:

1. Guru belum melakukan apresiasi siswa yang bisa menjawab pertanyaan.
2. Guru belum memberikan penegasan tentang materi yang telah diajarkan.
3. Guru belum memberikan umpan balik atau tanggapan bersama siswa.

Refleksi siklus I pertemuan pertama berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan oleh siswa yaitu:

1. Siswa masih kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan makna penting materi.
2. Siswa masih kurang menanggapi jawaban yang disampaikan guru.
3. Siswa tidak melakukan umpan balik.

Refleksi siklus I pertemuan kedua berdasarkan lembar observasi aktivitas guru terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan oleh guru yaitu:

1. Guru belum mengapresiasi siswa.
2. Guru masih belum bisa menyesuaikan waktu pembelajaran
3. Materi yang disampaikan guru masih belum jelas

Refleksi siklus I pertemuan kedua berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan oleh siswa yaitu:

1. Siswa masih belum mau mengangkat tangan ketika menjawab
2. Siswa tidak menggapi jawaban dari temannya
3. Siswa tidak melakukan umpan balik

2. Siklus II

Siklus II dalam penelitian terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing pertemuan berlangsung kurang lebih selama 70 menit (2x35 menit) atau 2 jam pelajaran. Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada tanggal 08 Agustus 2023, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023. Prosedur penelitian terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut penjabarannya.

a. Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV untuk menetapkan pelaksanaan penelitian

yaitu pada tanggal 1 Agustus dan 3 Agustus 2023. Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*, peneliti mengajukan pertanyaan terkait materi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, juga memberikan soal berupa kuis kepada siswa. Peneliti juga mempersiapkan media aplikasi *quizizz* yang berisi pertanyaan-pertanyaan serta memberikan arahan kepada siswa cara mengerjakan dan menjawab pertanyaan yang ada pada aplikasi *quizizz*.

Peneliti meminta kesediaan guru kelas IV untuk menjadi obsever aktivitas guru, teman sejawat menjadi observer aktivitas siswa, lembar observer motivasi belajar dan angket yang diisi oleh siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pertemuan I

Pertemuan awal diadakan pada hari Jum'at, 08 Agustus 2023. Kegiatan permulaan dilakukan dalam periode sekitar 10 menit. Guru menanyakan kabar para murid, dan mereka membalas dengan menyatakan bahwa mereka dalam keadaan baik. Guru juga melaksanakan pencatatan kehadiran murid dan merapikan suasana kelas sebelum memulai pembelajaran. Sebagai apresiasi dan semangat sebelum memulai pembelajaran, guru dan murid menyanyikan bersama lagu "Indonesia Raya" dan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan

pembelajaran yang akan dicapai. Berikut contoh percakapan antara guru dan siswa :

Guru : "Assalamu'alaikum anak-anak"
 Siswa: "Walaikum sallam bu"
 Guru : "Bagaimana kabarnya anak ibu?"
 Siswa: "Alhamdulillah sehat semangat berprestasi yesss (menjawab secara serentak)"
 Guru : "Baiklah sebelum kita memulai pembelajaran ibu akan mengabsen terlebih dahulu. Dan yang terpanggil silahkan tunjuk tangan."
 Siswa: "Baik buu (Menjawab secara serentak)"

Kegiatan inti dilaksanakan dalam waktu sekitar 45 menit.

Awalnya, guru memperlihatkan video kepada setiap siswa untuk mereka amati. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk membangkitkan semangat siswa. Berikut contoh percakapannya sebagai berikut:

Guru : "Apakah anak ibu masih ingat dengan materi yang telah kita pelajari sebelumnya?"
 Siswa: "Masih buuuu"
 Guru : "Tentang aa materi kita sebelumnya?"
 Siswa: "Nilai-nilai Pancasila buu.."

Setelah itu, guru memulai materi baru tentang sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya. Sebelum memulai materi hari itu, guru menanyakan apakah siswa tahu apa saja sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya. Siswa diminta untuk membuka dan membaca buku pelajaran. Beberapa siswa menjawab bahwa sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya yaitu saling menghargai sesama manusia dan lingkungan. Berikutnya, pengajar menjelaskan secara terperinci materi tentang sikap mencintai sesama manusia dan

lingkungannya. Setelah peserta didik memahami materi tersebut, Guru menjelaskan cara penggunaan aplikasi *quizizz* kepada siswa, dan mereka mulai mengerjakan soal kuis yang tersedia.

Kegiatan penutup dilaksanakan dalam kurun waktu sekitar 15 menit. Guru dan siswa melakukan rangkuman pembelajaran serta guru mengingatkan siswa agar memperbaharui pemahaman mereka di rumah. Pada akhir pertemuan guru membagikan angket yang akan diisi oleh masing-masing untuk melihat bagaimana peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila setelah proses pembelajaran.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua diadakan pada hari Kamis, 10 Agustus 2023. Kegiatan pendahuluan berlangsung sekitar 10 menit. Guru memasuki kelas dengan sapaan, sementara siswa berdoa. Guru menanyakan kabar siswa dan mereka menjawab dengan baik. Guru mengambil absensi dan mempersiapkan suasana kelas sebelum pelajaran dimulai. Guru memberikan dorongan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran, dengan melibatkan mereka dalam menyanyikan lagu profil pelajar Pancasila.

Guru : "Assalamu'alaikum anak-anak"

Siswa: "Walaikum sallam bu"

Guru : "Bagaimana kabarnya anak ibu?"

Siswa: "Alhamdulillah sehat semangat berprestasi yesss (menjawab secara serentak)"

Guru : "Baiklah sebelum kita memulai pembelajaran ibu akan mengabsen terlebih dahulu. Dan yang terpanggil silahkan tunjuk tangan."

Siswa: "Baik buu (Menjawab secara serentak)

Apakah ada di antara kalian yang masih mengingat materi yang telah kita pelajari sebelumnya?" Beberapa murid lalu menjawab, " sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya..". Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pelaksanaan aktivitas inti berlangsung selama kurang lebih 45 menit, sebelumnya guru menampilkan video. Kemudian guru mengajukan pertanyaan terkait video tersebut kepada peserta didik

Guru : "Gambar apa yang kalian lihat pada video yang ibu tampilkan?"

Siswa: "Nilai-nilai Pancasila...."

Siswa: " Proses perumusan nilai pancasilaaa (jawab siswa yang lain)."

Kemudian, guru menginstruksikan siswa untuk membaca buku pelajaran sebelum guru memulai penjelasan materi. Guru dengan penuh antusiasme menjelaskan bagaimana Makna nilai-nilai Pancasila dan proses perumusannya. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum dipahami. Setelah siswa memahami materi tersebut, Guru menjelaskan cara penggunaan aplikasi *quizizz* kepada siswa, dan mereka mulai mengerjakan soal kuis yang tersedia.

Sesi penutupan diadakan (± 15 menit) di mana guru dan siswa secara bersama-sama mengulas pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, namun hanya beberapa siswa yang mau mendengarkannya. Pada akhir pertemuan guru membagikan angket yang akan diisi oleh masing-masing siswa

c. Pengamatan Siklus II

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Dalam lembar pengamatan aktivitas guru dengan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran dalam pertemuan 1 dan 2 fase II, aktivitas tersebut dinilai oleh seorang pengamat yang merupakan pengajar kelas IV. Pada pertemuan 1 fase II, terdapat beberapa faktor yang diamati. Dari hasil pencatatan aktivitas guru, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran berlangsung sejalan dengan Modul Pengajaran.

Pada proses pembelajaran pertemuan 1 guru memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran, guru kurang membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan dengan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran, siswa masih ada yang bermain ketika sudah selesai menjawab pertanyaan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ketika ada materi yang belum di mengerti.

Pada pertemuan 2 siklus II terdapat aspek yang di amati. Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru, dapat diketahui

bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran dilalui sesuai dengan Modul Ajar. Pada proses pembelajaran pertemuan 2, guru memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran, guru cukup baik membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan dengan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran, siswa masih ada yang bermain ketika sudah selesai menjawab pertanyaan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ketika ada materi yang belum di mengerti.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan panduan lembar aktivitas siswa menunjukkan bahwa hanya sebagian siswa yang telah menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh. Ketika guru memberikan materi dengan menggunakan media, dan beberapa siswa telah aktif dalam mengamati dengan seksama. Ketika sedang berdiskusi beberapa siswa sudah mulai serius. Dalam menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas, beberapa siswa yang lain sudah memperhatikan dan mendengarkan dengan baik. Ketika siswa sedang menjawab pertanyaan melalui aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran siswa lain terlihat memperhatikan teman yang di depan.

3) Hasil Angket Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil pemantauan melalui lembar pengamatan motivasi belajar dan survei, dapat disimpulkan bahwa siklus pertama sudah berhasil. Setelah proses pembelajaran di fase II pertemuan 1 dan 2 berakhir, peneliti melaksanakan survei untuk mengevaluasi sejauh mana semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil pemantauan semangat belajar dan kuesioner yang disebar kepada peserta didik, peneliti menyimpulkan tingkat semangat belajar peserta didik pada fase II sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa
1.	Tinggi	81-100	10
2.	Sedang	61-80	4
3.	Rendah	41-60	6
4.	Sangat Rendah	21-40	0
Jumlah Siswa		20	
Rata-rata		79,1	
Jumlah yang Tuntas		70%	14
Jumlah yang Tidak Tuntas		30%	6

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan yang tuntas 14 orang siswa dari jumlah keseluruhan sebanyak 20 orang, dan yang memperoleh kategori tinggi 10 orang siswa yaitu, RRP, AV, AK, ABP, DA, DK, MA, NKY, YS, YYG, pada kategori sedang 4 orang siswa yaitu, NA, JZ, DUR, AZNF, pada kategori rendah 6 orang siswa yaitu, FM, IRH, ARA, AZ, RA, IS.

Tabel 4.6
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa
1.	Tinggi	81-100	10
2.	Sedang	61-80	7
3.	Rendah	41-60	3
4.	Sangat Rendah	21-40	0
Jumlah Siswa			20
Rata-rata			81,95
Jumlah yang Tuntas		85%	17
Jumlah yang Tidak Tuntas		15%	3

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan yang tuntas 17 orang siswa dari jumlah keseluruhan sebanyak 20 orang, dan yang memperoleh kategori tinggi 10 orang siswa yaitu, YS, RRP, YYG, DUR, DK, DA, AZNF, ABP, AK, AV, pada kategori sedang 7 orang siswa yaitu, FM, MA, JZ, IRH, ARA, IS, RA pada kategori rendah 3 orang siswa yaitu, NA, NKY, AZ.

Tabel 4.7
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Siklus II	Capaian	Jumlah Siswa	Persentase %
Pertemuan I	Tuntas	14	70%
	Tidak Tuntas	6	30%
Pertemuan II	Tuntas	17	85%
	Tidak Tuntas	3	15%
Persentase Ketuntasan		77,5%	

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa per-individu siklus II pertemuan I persentase motivasi belajar siswa sebesar 70% (14 siswa) yang tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 30% (6 siswa). Sedangkan pada siklus II pertemuan II persentase ketuntasan motivasi belajar siswa sebesar 85% (17

siswa) yang tuntas dan siswa yang belum tuntas sebesar 15% (3 siswa). Berdasarkan hasil lembar observasi motivasi belajar dari keseluruhan 20 siswa sebesar 77,5% siklus II pertemuan I dan II dan sudah berada di atas indikator ketuntasan yaitu 75%.

d. Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti didiskusikan bersama obsever untuk melakukan untuk melakukan penilaian selama pembelaaran dengan menggunakan video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*. Refleksi pada siklus II ini peneliti masih menemukan kekurangan dimana pada saat pembelajaran dimulai masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar penggunaan laptop untuk mengerjakan kuis pada aplikasi *quizizz* dan masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran di depan kelas.

Sedangkan refleksi pada lembar hasil aktivitas guru dimana guru belum bisa memanajemen waktu pembelajaran sehingga langkah-langkah pembelajaran belum terlaksana secara maksial. Guru belum belum tegas dalam memotivasi siswa agar mau mengungkapkan pendapat dan saling bertanya jawab di depan kelas.

Refleksi pada lembar hasil aktivitas siswa terdapat masih terdapat kekurangan dimana siswa masih belum lancar penggunaan laptop saat mengisi kuis pada aplikasi *quizizz*. Hal

lain yang menyebabkan ini terjadi juga dimana waktu pembelajaran yang tidak tersisa banyak sehingga tidak memungkinkan untuk mengulang menjawab kuis.

Berdasarkan bukti empiris yang terkumpul dalam fase II ini, tampak adanya kemajuan motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran, perbaikan dalam proses pembelajaran telah berhasil mencapai target yang diharapkan. Fakta ini juga diperkuat oleh hasil kuesioner yang diisi oleh peserta didik dan lembar pencatatan semangat belajar. Peneliti dan pengajar telah mencapai kesepakatan untuk menghentikan upaya perbaikan pembelajaran dan penelitian tindakan kelas pada fase II, tanpa melanjutkannya ke fase selanjutnya.

C. Perbandingan Antar Siklus

Motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran di kelas IV UPT SDN 013 Laboy Jaya. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel perbandingan angket dan lembar observasi motivasi belajar berikut ini:

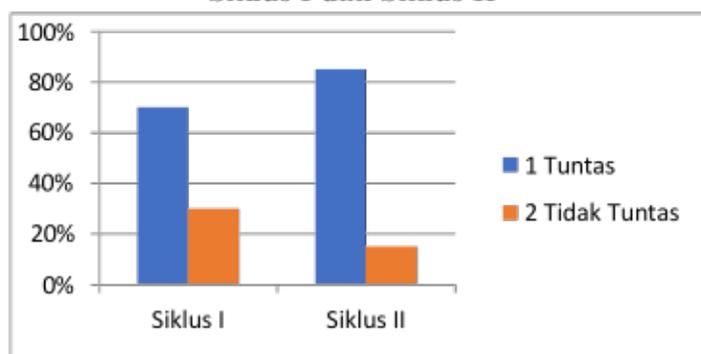
Tabel 4.8
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Antarsiklus

No	Siklus	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
1.	Siklus I	70%	30%
2.	Siklus II	85%	15%

Sumber: (Data Hasil Angket, 2023)

Berdasarkan rekapitulasi yang dipaparkan pada tabel 4.14 diketahui bahwa persentase motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus I yaitu 70% yang tuntas dan yang belum tuntas 30%. Selanjutnya pada siklus II yaitu 85% yang tuntas dan 15% yang belum tuntas. Persentase motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.1
Grafik Perbandingan Angket Motivasi Belajar Siswa,
Siklus I dan Siklus II



Setelah melihat grafik angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I hingga siklus II.

D. Pembahasan

Kondisi awal motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 013 Laboy Jaya yang diperoleh peneliti dengan memberikan angket pratindakan dan pengamatan yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 4

menunjukkan rata-rata 26, dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 0%, yang mana masuk dalam kriteria minat belajar rendah. Berdasarkan kondisi awal motivasi belajar siswa tersebut, maka peneliti menggunakan aplikasi *quizizz* dan videopembelajaran pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti dengan dibantu guru kelas melakukan tindakan, dimana tindakan dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus terdapat dua pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pertemuan. Melalui penggunaan aplikasi *quizizz*, guru dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya penggunaan video pembelajaran hal ini dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dan juga bisa menumbuhkan perhatian dan perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui angket motivasi belajar. Lembar observasi aktivitas guru digunakan saat guru menerangkan, lembar observasi siswa juga digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dan angket motivasi belajar siswa diberikan kepada siswa diakhir kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi motivasi belajar siswa oleh peneliti pada penggunaan aplikasi *quizizz* dan videopembelajaran pada siklus I dan Siklus II, siswa mulai tertarik ketika guru memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa mulai memperhatikan pembelajaran dengan baik. Meskipun ada satu atau dua siswa yang perhatiannya tidak fokus. selain

itu, siswa juga aktif bertanya dan mengemukakan pendapat saat pelajaran berlangsung.

Hal tersebut terlihat ketika siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai pelajaran. Aktivitas-aktivitas tersebut menandakan terdapat motivasi terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru melalui penggunaan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran.

Hasil motivasi belajar siswa siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa perolehan skor angket motivasi belajar siswa rata-rata 56,45 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 35% yang mana masuk dalam kriteria rendah. Pada pertemuan ke 2 skor motivasi belajar siswa rata-rata 62,9 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dengan kriteria rendah. Pada pelaksanaan tindakan pada siklus I belum menunjukkan adanya pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran, pelaksanaan tindakan pada siklus I adanya beberapa hal yang belum maksimal.

Peneliti belum merasa puas dikarenakan masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I yang dianggap dapat diatasi dengan refleksi siklus I. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan lagi untuk melakukan tahap refleksi di siklus I guna memperbaiki kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I.

Pada siklus II, motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 013 Laboy Jaya pada siklus II pertemuan 1 yang mana menunjukkan skor motivasi

belajar siswa rata-rata sebesar 79,1 dengan presentase ketuntasan klasikal 70% masuk kriteria sedang dan pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan rata-rata 81,95 dengan presentase klasikal 85% masuk dalam kriteria sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini indikator keberhasilan peneliti sudah tercapai.

Pelaksanaan tindakan Siklus II ini, selain terjadi peningkatan motivasi belajar, hasil refleksi siklus I yang dihadapi pada siklus I sudah mulai nampak hasilnya yang telah direncanakan pada refleksi siklus I. Siswa mulai memperhatikan guru dan mulai terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Selain itu guru sudah menambah fokus siswa untuk memperhatikan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Meskipun demikian, guru sudah mulai melakukan upaya untuk mengatasi hasil refleksi pada siklus I.

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena indikaor keberhasilan sudah tercapai dan kendala-kendala pada refleksi siklus I mulai teratasi pada pelaksanaan di siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pada pembahasan pada bab sebelumnya yang mana penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 013 Laboy Jaya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 di SDN 013 Laboy Jaya menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran

Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar menggunakan aplikasi *quizizz* dan video sebelum melaksanakan tindakan terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan, yaitu: 1) Peneliti mempersiapkan ATP, 2) Mempersiapkan Modul, 3) mempersiapkan lembar observasi guru, 4) mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa, 5) mempersiapkan angket motivasi belajar siswa, 4) mempersiapkan media audio visual berupa video pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* 5) meminta kesediaan guru kelas 4 yaitu ibu Rusnidar untuk menjadi observer aktivitas guru, 6) meminta kesediaan teman sejawat yaitu Nova untuk menjadi observer aktivitas siswa.

2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 di SDN 013 Laboy Jaya menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I pertemuan I Pembelajaran tergolong rendah, karena pada saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru di depan, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan guru kurang mengkondisikan kelas. Dan siklus I pertemuan 2, pembelajaran tergolong cukup, tetapi ketika guru sedang menyampaikan pembelajaran masih kurang menarik perhatian siswa sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung masih ada beberapa siswa yang bercerita dan tidak memperhatikan guru yang berada di depan kelas.

Jadi pada siklus I dalam penggunaan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran perlu diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 ini pembelajaran sudah mulai terlaksana dengan baik, dimana guru memberikan permainan diawal pembelajaran untuk memberikan semangat kepada siswa dan guru dalam menggunakan video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* juga sudah mulai terlaksana secara baik, pada pertemuan 2 siklus II sudah terlaksana secara baik dan guru sudah menggunakan video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*.

3. Peningkatan pada motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4 di SDN 013 Laboy Jaya menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran

Peningkatan motivasi belajar menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 013 Laboy Jaya. Dapat dilihat dari data pratindakan diperoleh rata-rata 26,6 dengan ketuntasan klasikal 0% dan pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 56,45 dengan ketuntasan klasikal 35%, sedangkan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 62,9 dengan ketuntasan klasikal 50%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 79,1 dengan ketuntasan klasikal 70% dan pada siklus II Pertemuan 2 rata-rata kembali meningkat menjadi 81,95 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%.

B. Implikasi

1. Diharapkan kepada guru-guru khususnya guru kelas 4 agar menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan.
2. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat mengembangkan penelitian ini agar siswa lebih muda memahami materi yang diajarkan sehingga motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila semakin meningkat.

C. Saran

Berdasarkan penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang ada, maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sekolah dasar khususnya guru kelas tinggi dapat menggunakan aplikasi *quizizz* dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Bagi siswa, siswa harus membiasakan diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang lain dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda agar adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Astari, Z. (2023). *Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1(2), 59–65.
- Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, IX(2), 11. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>
- Ghullam Hamdu, L. A. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ipa di Sekolah Dasar*. 12(1), 25–33.
- Idzhar, A. (2016). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Office*, 2(1), 222–228. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan Media Online dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Pai Dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.579>
- Kartini, A., & Anggraeni Dewi, D. (2021). Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalisme Generasi Muda di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 405–418. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.136>

- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). *No Title*. 4(2).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 66. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- Nugraha Tri Sukma Pamungkas, L. H. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Computer Test (Cbt) Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Di Sma Negeri 1 Puri Mojokerto Luqman Hakim Abstrak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07(01), 90–95.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Widayat Prihartanta*, 1(83), 1–11.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rindayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27.

<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>

- Rohayati, S., Hakim, L., Listiadi, A., Wahjudi, E., Kurniawan, R. Y., & Rafsanjani, M. A. (2022). Pendampingan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Smk Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Karinov*, 5(2), 85–90.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (1st ed.), Depok : PT. Rajawalil Pers.
- Shintia Kandita Tiara, E. Y. S. (2019). *Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa dalam Penerapan Kurikulum 2013 di sdn 1 watulimo*. 11(1), 21–30.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Sudibyoy, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- Sulianti, A. (2018). Revitalisasi Pendidikan Pancasila dalam pembentukan life skill. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 111. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i2.3156>
- Susanti, A. I. R. P. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pelajar Pancasila Anif. *Jurnal Politik, Hukum, Sosial Budaya, Dan Pendidikan.*, 19(2), 202–207.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi Belajar dan Pengukurannya*. Jakarta, PT. 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. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/31004>
- Wibowo, A. P., & Wahono, M. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan: Usaha Konkret Memperkuat Multikulturalisme Di Indonesia. *Jurnal Civics: Media*

Kajian Kewarganegaraan, 14(2), 196–205.
<https://doi.org/10.21831/civics.v14i2.16043>

Wilda Agnesia Panjaitan, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, P. J. S. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. 4(4), 1350–1357.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

Wolo, K. A., & Nugroho, P. I. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa/Mahasiswi FEB Akuntansi UKSW di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 12(1), 212. <https://doi.org/10.23887/jap.v12i1.33559>

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

Wilda Agnesia Panjaitan, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, P. J. S. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar*. 4(4), 1350–1357.