

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX.7 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT MELALUI APLIKASI ZEP QUIZ

Citra Adinda¹, Drs. Emil El Faisal, M.Si², Susilawati, S.Pd

¹PPG FKIP Universitas Sriwijaya

²PPG FKIP Universitas Sriwijaya

³SMP Negeri 30 Palembang

¹citraadinda103@gmail.com, ²emil_el_faisal@fkip.unsri.ac.id,

³Susilawati123@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

Learning motivation is an important part of achieving learning goals and can affect the success of students in the learning process. One of the learning innovations that can increase student motivation is the use of the ZEP Quiz application in the TGT learning model. The ZEP Quiz application is one application that educators can use to compile tournament-based interactive quizzes, thus creating a fun and competitive learning atmosphere. This is in line with the TGT learning model which implements learning by grouping in achieving learning objectives. The purpose of the study was to determine the increase in motivation of Class IX.7 students in the TGT learning model using the ZEP Quiz application. This research is a type of classroom action research carried out in two research cycles with research subjects as many as 37 students from SMPN 30 Palembang. The results showed that the pre-cycle got a percentage of 72%, cycle I got a percentage of 80%, and cycle II got a percentage of 87%. In cycle II there was an increase because the obstacles that occurred in cycle I could be resolved. These obstacles, namely students who have difficulty answering questions with HOTS types in the ZEP Quiz application, some students are less motivated because there are no rewards for groups that get the highest scores, and also several times network-related problems while accessing the ZEP Quiz application. Thus it can be concluded that Efforts to Increase Learning Motivation of Class IX.7 Learners through the TGT Learning Model through the ZEP Quiz application get improved results in each cycle.

Keywords: TGT Learning, ZEP Quiz Application, Learning Motivation

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan bagian penting untuk mencapai tujuan belajar dan mampu mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan penggunaan aplikasi ZEP Quiz pada model pembelajaran TGT. Aplikasi ZEP Quiz merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan pendidik untuk menyusun kuis interaktif berbasis turnamen, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini selaras dengan model pembelajaran TGT yang melaksanakan pembelajaran dengan cara berkelompok

dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik Kelas IX.7 pada model pembelajaran TGT dengan menggunakan aplikasi ZEP Quiz. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus penelitian dengan subjek penelitian sebanyak 37 peserta didik dari SMPN 30 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pra siklus mendapatkan persentase 72%, siklus I mendapatkan persentase 80%, dan siklus II mendapatkan persentase 87%. Pada siklus II terjadi peningkatan karena kendala yang terjadi pada siklus I dapat teratasi. Kendala tersebut, yakni peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal dengan tipe HOTS pada aplikasi ZEP Quiz, beberapa peserta didik kurang termotivasi karena tidak adanya reward untuk kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi, dan juga beberapa kali kendala terkait jaringan selama mengakses aplikasi ZEP Quiz. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi ZEP Quiz mendapatkan hasil yang meningkat pada setiap siklusnya.

Kata Kunci: Pembelajaran TGT, Aplikasi ZEP Quiz, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan yang wajib didapatkan oleh seluruh manusia. Melalui pendidikan manusia mampu menjadi masyarakat yang mandiri, berkualitas, dan memiliki daya saing. Sarana dalam memperoleh pendidikan salah satunya dengan sekolah dan mengikuti proses pembelajarannya. Pada proses pembelajaran tidak lepas dari peserta didik dan pendidik. Pendidik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, seperti membuat inovasi dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan

mampu membangkitkan motivasi peserta didik. Motivasi belajar merupakan bagian penting untuk mencapai tujuan belajar dan mampu mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Mitkovska motivasi belajar dapat dipengaruhi dari dalam diri dan lingkungan sekitar (Anggrain & Sukartono, 2022). Menurut Djamarah, motivasi merupakan suatu stimulus yang mengubah energi dalam diri menjadi bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai tujuan (Riadhya dkk, 2021). Pada Teori Motivasi David Mc Clelland memaparkan ada tiga aspek kebutuhan, yaitu Kebutuhan akan prestasi, Kebutuhan akan kekuasaan,

dan Kebutuhan akan afiliasi (Akhsan & Muhammadiyah, 2022).

Kebutuhan akan prestasi merupakan keinginan untuk memiliki prestasi setinggi-tingginya dengan usaha keras dalam menyelesaikan sebuah tantangan (Susanto dan Lestari, 2018). Kebutuhan akan kekuasaan merupakan keinginan memiliki pengaruh, menjadi berpengaruh, dan dapat mengendalikan individu yang lain. Individu yang memiliki kebutuhan akan kekuasaan memiliki karakter yang bertanggung jawab, berjuang untuk bisa mempengaruhi individu yang lain, senang ditempatkan dalam situasi kompetitif, dan berorientasi pada status sosial. Hal ini sesuai dengan suasana pembelajaran yang kompetitif (Ridho, 2020). Terakhir, kebutuhan akan afiliasi merupakan kebutuhan untuk mendapatkan hubungan sosial yang baik, seperti persahabatan dan situasi yang kooperatif. Pada proses pembelajaran kebutuhan akan afiliasi terbentuk pada interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan interaksi pada sesama peserta didik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yakni inovasi pendidik

dalam menentukan model pembelajaran. Salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat menjadi inovasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan bersifat kooperatif adalah model TGT (Teams Games Tournament). Model TGT merupakan model pembelajaran yang bertujuan memotivasi peserta didik untuk saling bekerja sama menguasai pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan tujuan akhir memperoleh skor untuk masing-masing anggota tim (Slavin, 2010). Mulyaningsih (2014) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengalaman belajar yang santai pada peserta didik dan juga mampu menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, kompetitif antar tim, dan kemudahan dalam belajar.

Di era digital saat ini, penggunaan media teknologi dalam pembelajaran menjadi pendekatan yang relevan dan menarik bagi generasi peserta didik. Salah satu media digital yang dapat berkolaborasi dengan model TGT adalah aplikasi ZEP Quiz. ZEP Quiz merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan pendidik untuk menyusun kuis interaktif berbasis

turnamen, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Pada Aplikasi ZEP Quiz pendidik dapat membuat soal dengan tipe pilhan ganda, isian singkat, dan benar atau salah dengan permainan yang dapat dilakuakn secara individu maupun berkelompok. Aplikasi ZEP Quis merupakan salah satu media kuis digital interaktif yang menurut Yuliana dan Wibowo (2022), penggunaan media kuis digital mampu meningkatkan atensi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam proses belajar. Pada proses pembelajaran penggunaan ZEP Quiz memiliki manfaat, yakni meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik, dapat diakses pada berbagai macam perangkat, peserta didik dapat mengetahui skor yang didapatkan setelah selesai mengerjakannya, dan sajian materi yang menarik mampu mewedahi berbagai gaya belajar siswa.

Pada penelitian ini penggunaan aplikasi ZEP Quiz dilaksanakan secara berkelompok dengan setiap kelompoknya menggunakan satu handphone serta satu akun pada aplikasi ZEP Quiz dengan username sesuai nama kelompok. Selanjutnya

permainan pada aplikasi ZEP Quiz yang digunakan yakni permainan rainbow yang permainannya serupa dengan squid game dengan mengharuskan peserta didik melaksanakan tatangan yang berupa latihan soal-soal. Permainan dimulai saat pendidik telah membuka portal untuk memulai permainan sehingga peserta didik dapat menyelesaikan tantangan dengan menjawab soal sebanyak 20 soal.

Penelitian terdahulu mengenai penggunaan pembelajaran interaktif berupa Educandy mampu meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran PPKn secara signifikan (Aryansyah dkk, 2024). Penelitian lain mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berupa Kahoot mampu menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Hartanti, 2019). Namun pada penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang menggunakan aplikasi ZEP Quiz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi ZEP Quiz pada model pembelajaran TGT dalam

meningkatkan motivasi peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus penelitian. Pada setiap siklusnya memiliki tahapan-tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengambilan angket, dan refleksi. Pada tahap perencanaan penelitian dilakukan dengan menyiapkan aplikasi ZEP Quiz dan Google Form, pemilihan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, menyiapkan latihan soal pada aplikasi ZEP Quiz, dan lembar angket pada Google Form untuk mengetahui aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan ZEP Quiz serta pengambilan angket pada Google Form. Pada tahap ini tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar pembelajaran dipaparkan pada saat proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini guru juga menjelaskan petunjuk penggunaan ZEP Quiz dan

peserta didik dapat mengajukan pertanyaan terkait aplikasi ZEP Quiz. Tahap ketiga adalah pengambilan angket dengan meminta peserta didik mengisi Google Form yang tersedia. Pengambilan angket dilaksanakan dua kali, yakni saat peserta didik belum menggunakan ZEP Quiz pada proses pembelajarannya dan saat peserta didik telah menggunakan ZEP Quiz pada proses pembelajarannya. Tahap terakhir adalah pelaksanaan refleksi yang dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan memperbaiki pembelajaran yang belum optimal.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX.7 SMPN 30 Palembang yang berjumlah 37 peserta didik. Pengumpulan data penelitian dilaksanakan dengan metode tes dan angket dengan alat penelitian berupa angket motivasi belajar Peserta didik. Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menggunakan pengolahan data melalui angka rata-rata (mean), dan persentase. Persentase yang diperoleh Peserta didik dikonversikan dengan cara, membandingkan angka

rata-rata persentase dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 4. Indikator keberhasilan penelitian adalah 87% peserta didik yang memiliki motivasi belajar didalam kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT melalui aplikasi ZEP Quiz untuk meningkatkan motivasi belajar, diawali dengan tahap pra siklus atau tahap penilaian sebelum dimulainya Tindakan lanjutan pada saat menggunakan aplikasi ZEP Quiz. Hasil dari penilaian dari tahap pra siklus memperoleh presentase sebesar 72%. Hal ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkan aplikasi ZEP Quiz berada pada kategori cukup. Selanjutnya, apabila capaian motivasi peserta didik yang menjadi permasalahan telah diketahui, maka dilaksanakan penelitian pada siklus I sesuai dengan rencana penelitian.

Capaian motivasi belajar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan nilai sebesar 80%

sehingga termasuk pada kategori baik. Selanjutnya, hasil refleksi selama proses pembelajaran ditemukan beberapa kendala yang dialami peserta didik berupa kesulitan dalam menjawab soal dengan tipe HOTS pada aplikasi ZEP Quiz, beberapa peserta didik kurang termotivasi karena tidak ada reward berupa hadiah fisik untuk kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dalam permainan ZEP Quiz, dan juga beberapa kali kendala terkait jaringan selama mengakses aplikasi ZEP Quiz. Munculnya kekurangan pada siklus I tersebut kemudian diperbaiki agar memaksimalkan motivasi peserta didik. Dengan demikian penelitian dapat dilanjutkan pada siklus II. Penelitian pada siklus II sejalan dengan siklus I tetapi dilakukan perbaikan berdasarkan kendala yang muncul pada siklus I.

Pada siklus II mendapatkan presentase motivasi peserta didik dalam model pembelajaran TGT dengan menggunakan aplikasi ZEP Quiz sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari pra siklus sebesar 72%, siklus I sebesar 80%, dan siklus II sebesar 87% dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dengan

aplikasi ZEP Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IX.7 di SMP Negeri 30 Palembang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mampu meningkat di setiap siklusnya dengan penggunaan aplikasi ZEP Quiz. Peningkatan motivasi peserta didik ditunjukkan dengan adanya keinginan mendapatkan nilai tertinggi dalam permainan tersebut. Selanjutnya, selama permainan dengan penggunaan aplikasi ZEP Quiz setiap individu pada setiap kelompok memiliki keinginan dan berusaha memiliki pengaruh serta mampu mengendalikan individu yang lain agar jawaban yang dimilikinya dapat dipercaya oleh individu yang lain sebagai jawaban yang benar. Terakhir permainan dengan penggunaan aplikasi ZEP Quiz juga membutuhkan situasi yang kooperatif untuk menyelesaikan permainan, sehingga setiap peserta didik memiliki keinginan untuk mendapatkan hubungan sosial yang baik. Berdasarkan pemaparan tersebut sesuai dengan Teori Motivasi David Mc Clelland yang memaparkan ada tiga aspek kebutuhan, yaitu

Kebutuhan akan prestasi, Kebutuhan akan kekuasaan, dan Kebutuhan akan afiliasi (Akhsan & Muhammadiyah, 2022)

Model pembelajaran TGT dengan menggunakan aplikasi ZEP Quiz diketahui dapat menumbuhkan situasi belajar yang santai dan menarik bagi peserta didik serta memunculkan rasa kerjasama dan kompetitif antar tim untuk merebutkan reward yang disediakan untuk kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi. Hal ini sesuai dengan Mulyaningsih (2014) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengalaman belajar yang santai pada peserta didik dan juga mampu menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, kompetitif antar tim, dan kemudahan dalam belajar. Selain itu aplikasi ZEP Quiz termasuk media pembelajaran yang berbasis teknologi yang penggunaannya untuk media kuis digital sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan Yuliana dan Wibowo (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan media kuis digital mampu meningkatkan atensi, motivasi, dan

keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam proses belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pemaparan pembahasan diketahui bahwa pada pra siklus mendapatkan persentase 72%, siklus I mendapatkan persentase 80%, dan siklus II mendapatkan persentase 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi ZEP Quiz mendapatkan hasil yang meningkat pada setiap siklusnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Mulyaningih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning (Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.

Jurnal :

- Akhsan, A., & Muhammadiyah, A. (2022). Analisis Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di MTs-Nu Al-Islamiah Asembagus Menurut Teori Mc Clelland. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 132–138.

<https://doi.org/10.35316/lahjah.v3i2.132-138>

- Anggrain, S., & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Aryansyah, R., Mutiara, T. M., Guru, P. P., & Sriwijaya, U. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Media Educandy Pada Pembelajaran PPKN. 10(4), 1148–1154.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Riadnya, I. M. N., Panca Adi, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Daring Pjok Smp Negeri 12 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.23887/Jjp.V9i1.36645>
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi Mcclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI. *Palapa*, 8 (1), 1–16.
- Susanto, N. H., & Lestari, C. (2018). Problematika Pendidikan Islam di

Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow dan David McClelland. *Edukasia Islamika*, 3(2), 184-202.

Yuliana, R., & Wibowo, A. (2022). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Game dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–52.