

## **DAMPAK PENGGUNAAN KUIS BERBASIS PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Putri Dwi Lestari<sup>1</sup>, Nurkholis<sup>2</sup>, Saefuddin<sup>3</sup>.**

<sup>1,2,3</sup>**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon**  
*e-mail: [pdlestari03@gmail.com](mailto:pdlestari03@gmail.com), [nurkholis@umc.ac.id](mailto:nurkholis@umc.ac.id),*

### **Abstrak**

Mengingat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik itu mempunyai peranan yang besar untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran, maka diharuskan untuk memunculkan rasa termotivasi belajar pada diri peserta didik dengan adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dan adanya lingkungan yang kondusif sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik. Pada penelitian ini bertujuan untuk memunculkan rasa motivasi belajar pada diri peserta didik di SDN Galunggung Harjamukti Cirebon dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data ada tiga yaitu wawancara, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian, penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* berdampak yang baik bagi peserta didik saat digunakan dalam pembelajaran, karena motivasi belajar peserta didik muncul ketika pembelajaran menggunakan kuis. Peserta didik termotivasi karena peserta didik merasa belajar dengan cara yang baru dan dengan inovasi yang baru yang sebelumnya belum pernah di coba. Tetapi dalam penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* ada kendala yang dirasakan peserta didik maupun guru, yaitu kendala dengan kuota yang cepat habis dan jaringan internet yang kadang naik turun signalnya.

Kata kunci : Kuis, Pembelajaran *E-Learning*, Motivasi Belajar

### **Abstract**

*Given that providing learning motivation to students has a big role in the success of learning activities, it is necessary to generate a sense of motivation to learn in student with interesting activities in learning and a conducive environment so that students can learn well. Thus study aims to create a sense of motivation to learn in student at SDN Galunggung Harjamukti Cirebon in learning activities. The study uses a descriptive qualitative research approach. There are three data collection techniques, namely interviews, observation, documentation. Based on the research results, the use of e-learning based quizzes has a good impact on students when used in learning, because students learning motivation appears when learning using quizzes. Student re motivated because students feel they are learning in new ways and with new innovation that have never been tried before. But in the use of quizzes based on learning there are obstacles that are felt by students and teachers, namely constraints with the quota that runs out quickly and the internet network that sometimes fluctuates in signal.*

**Keywords:** *Quizzes, E-Learning, Motivation Learn*

## 1. PENDAHULUAN

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik di saat kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi malas, peserta didik menjadi sibuk sendiri, tidak memperhatikan guru dan sebagainya. Disini perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik agar pembelajaran tidak dilakukan secara monoton. Proses pembelajaran akan berhasil jika peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik guru dituntut untuk kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Disini perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik supaya pembelajarann tidak dilakukan secara monoton. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media elektronik dapat membuat peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran yang baru dan dapat membuat peserta didik mengerti cara menggunakan media elektronik.

Pertanyaan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah: (1) Bagaimana Dampak Penggunaan Kuis Berbasis Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik; (2) Bagaimana Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Menggunakan Kuis Berbasis *E-Learning* (3) Bagaimana Kendala Penggunaan Kuis Berbasis *E-Learning* dalam Pembelajaran. Pada penelitian ini bertujuan untuk memunculkan rasa motivasi belajar pada diri peserta didik di SDN Galunggung Harjamukti Cirebon dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Hamdu, 2011:92). Motivasi belajar adalah kegiatan belajar peserta didik yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik terdorong hasratnya untuk belajar dengan baik dan peserta didik terdorong untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam kegiatan belajar.

*Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengerjakan kuis pada saat yang bersamaan di kelas dengan batas yang waktu yang sama juga. Hasil dari kuis yang dikerjakan peserta didik akan muncul secara langsung di aplikasi *Quizizz* itu sendiri dan itu akan memunculkan motivasi belajar peserta didik.(Setiawan, Wigati, Sulistyaningsih,2019:169).

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Inggris: *Electronic learning* disingkat *E-learning* ) adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta didik dapat belajar disekolah maupun dirumah menggunakan elektronik seperti laptop maupun *smartphone*. Jadi peserta didik tidak perlu bosan dalam menyerap materi pembelajaran. (Deni Darmawan, 2014:15)

## 2. LANDASAN TEORI

Menurut Risqiyah (2011) (dalam Wafda:2016)), kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan

mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada aplikasi. Kuis interaktif yaitu kuis yang berupa pertanyaan yang terdapat materi pelajaran yang terdapat dalam aplikasi secara online.

Quizizz memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengerjakan kuis pada saat yang bersamaan di kelas dengan batas yang waktu yang sama juga. Hasil dari kuis yang dikerjakan peserta didik akan muncul secara langsung di aplikasi Quizizz itu sendiri dan itu akan memunculkan motivasi belajar peserta didik. (Setiawan, Wigati, Sulistyaningsih, 2019:169).

Ada juga menurut Purbo (dalam Yazdi, 2012) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan sebagian dari media elektronik yang digunakan. E-learning yaitu pembelajaran menggunakan elektronik, semuanya dilakukan menggunakan elektronik. (Mohammad Yazdi, 2012:146)

Keuntungan menggunakan E-learning Menurut Wahono yang dikutip oleh (Meryansumayeka, 2018:32) antara lain sebagai berikut: (a) Menghemat waktu proses belajar mengajar, (b) Mengurangi biaya perjalanan, (c) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku).

Sedangkan menurut Bullen & Beam yang dikutip oleh Yazdi yaitu pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekuarangan, sebagai berikut: (a) Kurang interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri, (b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek social, (c) Tidak

semua tempat tersedia fasilitas internet. (Yazdi, 2012:147-148).

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi perlu dilakukan agar adanya semangat pada diri peserta didik untuk melakukan sesuatu yang positif. (Kompri, 2016:1)

Sedangkan menurut Sardiman dalam buku yang berjudul *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, motivasi berawal dari kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dorongan seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Dengan adanya motivasi semua terasa menyenangkan saat dilakukannya. (Sardiman, 2014:73)

Menurut Sardiman (dalam Darliah, 2016:20), ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar yaitu : (1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam jangka waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai), (2) Ulet menghadapi kesulitan. Tidak mudah menyerah dengan apa yang dikerjakannya atau dilakukannya, (3) Lebih senang bekerja mandiri.

### 3. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Galunggung pada bulan juni sampai dengan Agustus 2020. Pada penelitian ini menggunakan paradigma naturalistik dengan pendekatan kualitatif (Faiz, dkk. 2020). Jenis penelitian kualitatif yang menjadi fokus adalah studi kasus terkait motivasi belajar peserta didik. Penelitian kualitatif yaitu cara yang digunakan dalam

menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan, pengalihan dokumen. Dengan wawancara, pengamatan dan pengalihan dokumen semua cara itu dapat menjawab masalah yang kita butuhkan. (Wahidmurni,2017:1). Sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu oleh guru dan peserta didik dan data sekunder yaitu sumber dari buku psikologi. Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif yang di dapat dari pengumpulan data, merangkum, penyajian data dan kesimpulan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam teori pendidikan terdapat teori filsafat dengan aliran progresivisme yang mengakui dan berusaha mengembangkan asas progresivisme dalam sebuah realita kehidupan menuntut manusia agar bisa survive menghadapi tantangan hidup sesuai kondisi zaman dan tantangannya (Faiz & Kurniawaty, 2020).

Tuntutan pandemi sekarang ini pembelajaran yang harus dilakukan pembelajaran dengan cara luring dan daring, sehingga menuntut guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran menggunakan *e-learning*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Galunggung, peneliti ingin memaparkan beberapa data dari peserta didik dan guru yang terkait dengan dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Galunggung. Sesuai rumusan masalah ke-1 yaitu, apakah dampak yang dirasakan setelah penggunaan kuis berbasis

pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik

Dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* berdampak lebih baik untuk pembelajaran, peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar karena adanya inovasi baru dalam pembelajaran. Peserta didik merasa belajar menjadi menyenangkan dan muncul jiwa kompetisi dari peserta didik karena hasil yang diperoleh akan muncul secara langsung. peserta didik merasa penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* sangat bermanfaat digunakan dalam kondisi pandemi COVID-19 karena diharuskan belajar dirumah tetapi jangan egois dalam penggunaan *smartphone*, karena jika setiap hari diadakan kuis menggunakan *smartphone* ada peserta didik yang handphonenya di bawa orang tuanya bekerja. Penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar, oleh karena itu peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan kuis. Penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* juga memudahkan peserta didik dalam evaluasi pembelajaran secara online kapan pun dan dimana pun.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan teori yang di ungkapkan oleh Cisco (2001) dalam jurnal Yazdi yang menjelaskan tentang filosofi *e-learning* yaitu *e-learning* merupakan penyampain informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online. Selanjutnya, *e-learning* adalah seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar dengan pelatihan berbasis komputer sehingga mempermudah pembelajaran. Lalu, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi mengembangkan cara belajar menggunakan teknologi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Galunggung Cirebon, peneliti ingin memaparkan beberapa data terkait dengan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan kuis berbasis pembelajaran *E-Learning* di SD Negeri Galunggung Cirebon Sesuai rumusan masalah ke-2 yaitu, bagaimana motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan kuis berbasis *E-Learning* di SD Negeri Galunggung

Peserta didik menjadi ingin tahu lebih jauh tentang materi yang dipelajarinya dengan cara mencoba kuis-kuis yang tersedia di dalam kuis berbasis pembelajaran *e-learning*. Untuk kelas 4,5,6 respon peserta didiknya sudah bagus dalam pembelajaran karena peserta didik dikelas tinggi sudah paham menggunakan *smartphone* dan pc, otomotis mengerti juga cara mengerjakannya. Tetapi jangan sampai peserta didik lebih fokus ke *smartphon*nya dari pada ke kuis atau pembelajarannya Rasa penasaran peserta didik yang bertambah dengan kuis-kuis yang diberikan oleh guru, karena soal yang muncul satu persatu.

Peserta didik sangat menunggununggu kuis yang diberikan oleh guru dengan menggunakan kuis berbasis pembelajaran *e-learning*, tidak hanya kuis saja yang ditunggu semua pembelajaran yang berhubungan dengan *e-learning* peserta didik sangat atusias. Peserta didik merasa rugi jika tidak mengikuti kuis karena akan kehilangan nilainya, peserta didik juga ingin diajak belajar menggunakan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* karena dapat membantu peserta didik untuk belajar dirumah dan dimana saja dan dapat membantu peserta didik mengasah pengetahuan secara mandiri.

Tetapi jangan sampai peserta didik salah menggunakan hp, karena kuis diadakan melalui hp akhirnya peserta didik salah menggunakan hpnya yang seharusnya untuk mengerjakan kuis akhirnya malah digunakan untuk yang lain.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan teori yang di ungkapkan oleh Clayton Alderfer (dalam Hamdu dan Agustina) motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Dengan menerapkan cara-cara belajar yang menyenangkan dan dapat dipahami peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hamdu dan Agustina, 2011:92).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Galunggung kelas VI, peneliti ingin memaparkan beberapa data dari peserta didik dan guru yang terkait dengan dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Galunggung sesuai rumusan masalah ke-3 yaitu, bagaimana kendala penggunaan kuis berbasis *E-learning* dalam pembelajaran di SDN Galunggung Harjamukti Cirebon ?

Kendala yang berkaitan dengan kekuatan jaringan/ signal, karena diharuskan tersambung dengan internet sedangkan tidak semua peserta didik daerah rumahnya dapat mengakses internet. Terbatasnya paket internet yang dimiliki peserta didik, peserta didik diharuskan memiliki kuota sedangkan jika digunakan setiap hari akan cepat habis. Belum tersedianya sarana prasarana, karena penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* harus memakai pc (laptop dan komputer) dan harus disediakan juga

tempat lab komputer untuk peserta didik mengerjakan kuis bersama-sama.

Kalau bisa kuis berbasis pembelajaran *e-learning* diadakan dengan cara tidak berbayar agar tidak menggunakan kuota, agar tidak terhambat dengan jaringan internet juga. Kendala yang dirasa juga yaitu melemahnya aspek sosial atau kebersamaan peserta didik karena kuis berbasis pembelajaran *e-learning* dikerjakan secara mandiri tidak dengan berdiskusi.

Cara mengatasi kendala penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* yaitu dengan cara memanfaatkan wifi yang ada dirumah, bapermas yang dekat dari rumah dan menggunakan wifi gratis agar tidak boros dalam penggunaan kuota.

Sebaiknya pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana untuk adanya pembelajaran *e-learning* agar peserta didik dapat mengerjakan kuis bersama-sama di sekolah, perlu di a kuis berbasis *e-learning* dengan cara tidak berbayar agar semua peserta didik dapat mengikuti kuis semua, sebaiknya disediakan wifi disekolah agar peserta didik mengerjakan kuis tidak terhalang signal, hendaknya guru membuat kuis yang menarik di dalam pembelajaran *e-learning* agar muncul motivasi belajar peserta didik.

## 5. SIMPULAN

Dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* berdampak lebih baik untuk pembelajaran, peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar karena adanya inovasi baru dalam pembelajaran. Peserta didik merasa belajar menjadi menyenangkan dan muncul jiwa kompetisi dari peserta didik karena hasil yang diperoleh akan muncul secara langsung. Tetapi jangan egois dalam penggunaan

*smartphone*, karena jika setiap hari diadakan kuis menggunakan *smartphone* ada peserta didik yang handphonenya di bawa orang tuanya bekerja.

Motivasi peserta didik dalam penggunaan kuis berbasis *e-learning* yaitu peserta didik merasa rugi jika tidak mengikuti kuis karena akan kehilangan nilainya, peserta didik juga ingin diajak belajar menggunakan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* karena dapat membantu peserta didik untuk belajar dirumah dan dimana saja dan dapat membantu peserta didik mengasah pengetahuan secara mandiri. Tetapi jangan sampai peserta didik salah menggunakan hp, karena kuis diadakan melalui hp akhirnya peserta didik salah menggunakan hpnya yang seharusnya untuk mengerjakan kuis akhirnya malah digunakan untuk yang lain.

Kendala yang berkaitan dengan kekuatan jaringan/ signal, karena diharuskan tersambung dengan internet sedangkan tidak semua peserta didik daerah rumahnya dapat mengakses internet. Terbatasnya paket internet yang dimiliki peserta didik, peserta didik diharuskan memiliki kuota sedangkan jika digunakan setiap hari akan cepat habis. Kendala yang dirasa juga yaitu melemahnya aspek sosial atau kebersamaan peserta didik karena kuis berbasis pembelajaran *e-learning* dikerjakan secara mandiri tidak dengan berdiskusi

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Faiz, A., Hakam, K. A., Sauri, S., & Ruyadi, Y. (2020). Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui

- Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 13–28.  
<https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.24382>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Hamdu, G & Agustina, L. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.(Online) Vol. 12 No. 1; Agustus 2020. PP. 90-96.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Meryansumayeka ,Virgiawan & Marlina. (2018). *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran . Journal Pendidikan Matematika .Vol. 12 No. 1; Agustus 2020. PP. 29-42.*
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Setiawan ,Wigati & Sulistyaningsih. (2019). ). *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMAN Semarang. FMIPA UNIMUS . 2685-5852 PP. 167-173.*
- Wafda, Z. (2016). *Efektivitas Model Pembelajaran Tutorial Berbantuan Kuis Interaktif Untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Gerak Manusia. Skripsi S1 pada program studi Pendidikan Biologi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang*
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif. (Online)*. Tersedia: <https://repository.uin-malang.ac.id> . Diunduh 2 Mei 2020.
- Yazdi, M . (2012). E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi . *Jurnal Ilmiah Forsitek*.(Online) Vol. 12 No. 1; PP. 143-152.