

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZLET TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOSISTEM ALAM

Ika Maulika Hasanah  
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon,  
Indonesia  
[Ikamaulika9@gmail.com](mailto:Ikamaulika9@gmail.com)

### ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dikembangkan secara interaktif agar sejalan dengan karakter peserta didik generasi digital masa kini. Namun, kegiatan belajar di SD Negeri 1 Sutawinangun masih didominasi metode konvensional, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa relatif rendah, khususnya pada topik ekosistem alam. Penelitian ini berupaya menelaah sejauh mana penggunaan media pembelajaran Quizlet dapat meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model (Kemmis & McTaggart, 1988), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian melibatkan 23 siswa. Data diperoleh melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan ketuntasan rata-rata nilai siswa dari 70 menjadi 74,35 serta jumlah siswa tuntas meningkat dari 8 siswa menjadi 12 siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga meningkat dengan rata-rata skor 88% yang termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, penerapan media Quizlet terbukti berkontribusi positif terhadap penguatan motivasi serta peningkatan capaian belajar siswa.

**Kata kunci:** quizlet, motivasi belajar, hasil belajar, ekosistem alam

### ABSTRACT

*The learning process in elementary schools needs to be developed interactively to keep pace with the characteristics of today's digital generation of students. However, learning activities at SD Negeri 1 Sutawinangun are still dominated by conventional methods, resulting in relatively low student motivation and learning outcomes, especially on the topic of natural ecosystems. This study attempts to examine the extent to which the use of Quizlet learning media can increase the motivation and learning achievement of fifth-grade students. The research method used was the Classroom Action Research (CAR) model (Kemmis & McTaggart, 1988), which was carried out in two cycles. The research subjects involved 23 students. Data were obtained through observation and learning achievement tests. The results of the study show an increase in the average score of students from 70 to 74.35 and the number of students who passed increased from 8 students to 12 students. In addition, student learning motivation also increased with an average score of 88%, which is in the excellent category. Thus, the application of Quizlet media has been proven to contribute positively to strengthening motivation and improving student learning achievement.*

**Keywords:** quizlet, learning motivation, learning outcomes, natural ecosystem

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang luas bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kolaboratif dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Namun, pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Sutawinangun masih cenderung menggunakan metode tradisional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut membuat siswa menjadi pasif dan kurang memiliki motivasi belajar, terutama dalam mempelajari konsep ekosistem alam. Berdasarkan hasil observasi awal, partisipasi siswa dalam pembelajaran ekosistem alam masih rendah dan sebagian besar nilai belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru juga belum memanfaatkan media digital secara optimal. Pembelajaran masih disampaikan melalui metode ceramah, sehingga siswa kurang tertarik untuk memahami keterkaitan antarkonsep dalam ekosistem. Padahal, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat membantu siswa belajar secara visual, menarik, dan menyenangkan, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Menurut (Pratiwi, 2019) menegaskan bahwa motivasi memiliki peran penting dalam pencapaian akademik. Penggunaan platform digital seperti Quizlet menjadi solusi untuk memperkuat keterlibatan dan minat belajar siswa. Quizlet merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang menyediakan fitur flashcard, kuis, dan latihan interaktif. Temuan (Fitriyani et al., 2021) dan (Rachmawati & Fadhilawati, 2024) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital dan interaktif mampu memperkuat keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Atas dasar itu, penelitian ini penting untuk mengkaji pengaruh media Quizlet terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sutawinangun pada materi ekosistem alam.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan Quizlet dalam memperkuat keterlibatan siswa dan hasil belajar pada berbagai bidang studi. Penelitian (Rachmawati & Fadhilawati, 2024) menemukan bahwa Quizlet efektif memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui kegiatan kuis interaktif dan flashcard digital. Sementara itu, penelitian (Fitriyani et al., 2021) menegaskan bahwa media pembelajaran audio-visual interaktif mampu menumbuhkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Namun demikian, penelitian yang secara khusus menelaah penggunaan Quizlet dalam konteks pembelajaran ekosistem di sekolah dasar masih sangat jarang dilakukan. Materi ekosistem menuntut kemampuan berpikir konseptual untuk memahami hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Tanpa dukungan media yang interaktif, siswa sering kali kesulitan dalam membayangkan ketertarikan antarkomponen ekosistem secara konkret. Melalui menerapkan Quizlet, guru dapat menyajikan aktivitas belajar yang lebih menarik, memungkinkan siswa berinteraksi dengan konsep secara langsung melalui latihan dan permainan berbasis digital.

Selain penggunaan media pembelajaran, berbagai faktor lain yang turut berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa meliputi lingkungan belajar, peran guru sebagai fasilitator, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Kerangka ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), yang dikemukakan oleh (Keller, 1987) menitikberatkan pada empat elemen motivasional yang berperan

dalam meningkatkan keterlibatan siswa, yaitu perhatian terhadap pembelajaran, relevansi materi dengan kebutuhan siswa, kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas, serta kepuasan setelah mencapai keberhasilan. Media digital seperti Quizlet menstimulasi minat belajar melalui visualisasi dan interaksi langsung, sehingga seluruh komponen motivasional dalam kerangka ARCS dapat terfasilitasi secara alami. Dari perspektif teori Konstruktivisme, penggunaan Quizlet juga sejalan dengan prinsip bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan refleksi. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan dan evaluasi diri, media ini membantu mereka membangun pemahaman terhadap konsep ekosistem secara mandiri.

Menurut (Piaget, 1976), menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif antara siswa dan lingkungannya, di mana pemahaman dikembangkan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Sedangkan (Vygotsky, 1978), menambahkan bahwa interaksi sosial dan bantuan guru (scaffolding) berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep baru. Dalam konteks penggunaan Quizlet, kedua pandangan ini saling relevan karena media tersebut memungkinkan siswa belajar secara mandiri sekaligus berkolaborasi dengan teman dan guru. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat keterkaitan antara teori motivasi ARCS dan pendekatan Konstruktivisme, menunjukkan bahwa Quizlet dapat menjadi media efektif untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem secara menyenangkan sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model spiral tindakan yang dikembangkan oleh (Kemmis & McTaggart, 1988). Setiap siklus dalam model ini terdiri empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu perencanaan kegiatan, pelaksanaan tindakan pembelajaran, pengamatan terhadap proses belajar, serta refleksi hasil untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Kegiatan penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Sutawinangun pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, dengan melibatkan 23 siswa kelas V, yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), akun Quizlet, serta bahan ajar mengenai materi ekosistem alam yang dikembangkan dalam bentuk flashcard, kuis, dan permainan interaktif digital.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan media Quizlet ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa diarahkan untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas berbasis Quizlet seperti latihan soal, permainan, dan kuis interaktif. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa untuk menilai indikator seperti keaktifan, keberanian mengemukakan pendapat, serta tingkat perhatian terhadap materi yang dipelajari. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, tahap refleksi dilaksanakan guna mengevaluasi untuk siklus berikutnya. Hasil refleksi menjadi dasar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua jenis, yaitu lembar observasi motivasi untuk menilai motivasi belajar siswa dan tes hasil belajar untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Keberhasilan tindakan ditentukan

apabila sekitar tiga perempat peserta didik mencapai atau melampaui batas ketuntasan minimal (KKM = 75). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif komparatif, yakni dengan membandingkan hasil pada siklus I dan siklus II untuk melihat peningkatan baik dalam aspek motivasi maupun capaian hasil belajar. Pendekatan ini dipilih agar perubahan yang terjadi selama tindakan dapat diamati jelas dan sistematis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN / RESULT AND DISCUSSION

Data hasil dari dua siklus tindakan yang dilaksanakan secara bertahap, terlihat adanya kemajuan capaian belajar siswa, baik dari segi nilai maupun keterlibatan selama proses pembelajaran. Rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan dari 70 pada siklus I menjadi 74,35 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga meningkat dari 8 menjadi 12 siswa (sekitar 35% naik menjadi 52%). Selain itu, nilai maksimum siswa bertambah dari 80 menjadi 90, sedangkan nilai minimum masih berada pada angka 60.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

<b>Statistik</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Tuntas	8	12
Tidak Tuntas	15	11
Rata-rata	70	74,35
Minimum	60	60
Maksimum	80	90
Standar Deviasi	9,05	9,45
Total	23	23

Selain peningkatan hasil belajar, motivasi siswa juga mengalami perkembangan yang signifikan. Berdasarkan hasil angket, skor rata-rata motivasi belajar siswa berada pada tingkat 88%, yang termasuk dalam kategori sangat baik berdasarkan hasil angket. Sementara, persepsi siswa terhadap penggunaan Quizlet sebesar 83%.

Tabel 2. Hasil Angket Persepsi dan Motivasi Belajar

<b>Aspek</b>	<b>Skor Rata-rata</b>	<b>Kategori</b>
Persepsi terhadap Quizlet	83%	Sangat Baik
Motivasi Belajar	88%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi, peningkatan yang terjadi tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan digital semata, tetapi juga oleh interaksi aktif antara siswa dan guru selama pembelajaran. Siswa tampak lebih percaya diri, antusias, dan aktif ketika mengerjakan latihan atau menjawab pertanyaan melalui Quizlet. Aktivitas berbasis permainan (game-based learning) mendorong munculnya rasa kompetitif yang sehat dan menumbuhkan semangat belajar. Dari perspektif teori ARCS dari (Keller, 1987), peningkatan motivasi tersebut dapat dijelaskan melalui dua aspek dominan, yaitu Attention dan Satisfaction. Quizlet mampu menarik perhatian siswa melalui visual yang menarik serta memberikan umpan balik instan, sehingga menimbulkan kepuasan dalam belajar. Sementara itu, teori Konstruktivisme juga memperkuat hasil penelitian ini.

Penggunaan Quizlet memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui aktivitas eksploratif dan reflektif. Siswa tidak hanya menerima informasi

secara pasif, melainkan aktif dalam mengonstruksi pemahaman baru berdasarkan pengalaman belajar digital yang mereka alami. Dengan demikian, peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan hasil dari sinergi antara desain pembelajaran berbasis teknologi, peran guru, serta keterlibatan siswa secara langsung. Penggunaan Quizlet mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab belajar pada diri siswa.

Temuan ini selaras dengan teori belajar Konstruktivistik, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Melalui aktivitas berbasis Quizlet, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri, menilai tingkat pemahamannya, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih makna. Selain itu, hasil penelitian juga mendukung konsep motivasi belajar dalam kerangka teori ARCS, yang menyoroti empat aspek utama, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Penerapan Quizlet terbukti mampu memfasilitasi keempat aspek tersebut melalui tampilan visual yang menarik, umpan balik yang diberikan secara langsung, serta suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif namun menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media digital Quizlet dapat dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi ekosistem alam di tingkat sekolah dasar.

## **SIMPULAN**

Dari dua siklus tindakan yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Quizlet berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sutawinangun pada materi ekosistem alam. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 70 pada siklus I menjadi 74,35 pada siklus II, disertai dengan bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah dari 8 menjadi 12 siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata skor 88%, yang termasuk kategori sangat baik. Penggunaan Quizlet menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berani berpartisipasi selama proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih mendalam, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, semangat, dan kepuasan dalam belajar.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi digital dalam pembelajaran, khususnya melalui media Quizlet, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Penerapan Quizlet sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian diperluas pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya, serta dilakukan perbandingan antara Quizlet dan media digital interaktif lain seperti Kahoot atau Wordwall, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh teknologi pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Fitriyani, D. M., Eko, S., Widoyoko, P., & Yansaputra, G. (2021). Penerapan media audio visual pada tema 1 kelas 4 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar implementation of audio visual media in the 1st class 4 theme as an effort to improve student motivation and learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 2746–1211.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). Unidad 2 Lecturas The Action Research Planner. Capítulo 1 Del Libro Del Mismo Nombre, Editado Por La Deakin University, 1–16.
- Piaget, J. (1976). Piaget's theory. In piaget and his school (pp. 11–23). *Springer Berlin Heidelberg*. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-46323-5\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-642-46323-5_2)
- Pratiwi, W. D. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Skripsi*, 53(9), 1689–1699.
- Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet. *IJCE Innovative Journal of Community Engagement*, 1(1), 22–28. <http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v1i1.5>