



PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI KEGIATAN RANKING 1

Turmudi¹, Hayani Wulandari², Aprianto Abdurahman³, Dini Febriani⁴, Firda Fauziah⁵,
Intan Nurunnahar⁶, Nunung Nurjanah⁷, Nurhasanah⁸
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta
Jl. Veteran No. 8, 41115 Purwakarta
E-mail: apriantoabdurahman@upi.edu (Penulis Korespondensi)

ABSTRACT

The development of technology today makes it one of the opportunities that can be utilized well by the wider community, especially in the world of education. However, these technological developments were not utilized as well as possible by some students, resulting in a decrease in their interest in learning. The reduced interest in learning from elementary school students, especially during learning at home (online) is one of the reasons the service team, which is the PPLSP Student of the Indonesian Education University, Purwakarta Campus at UPTD SDN 1 Cipaisan collaborates to carry out community service activities aimed at increasing the learning interest of elementary school students through Rank 1 competition activities held online using the Quizizz application. This Rank 1 competition activity in utilizing the internet is very necessary to increase interest in learning and provide awareness for students. The method used in this service activity is an interactive quiz using IT Quizizz media. The results obtained from this competition are one of the efforts made to increase students' enthusiasm for learning.

Keywords: *Interest of study, Education, Competition, Quizizz*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini menjadikan salah satu peluang yang bisa dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan. Akan tetapi perkembangan teknologi tersebut tidak dimanfaatkan sebaik mungkin oleh sebagian siswa sehingga mengakibatkan penurunan terhadap minat belajarnya. Menurunnya minat belajar siswa sekolah dasar terutama selama pembelajaran di rumah (daring) menjadikan salah satu alasan tim pengabdian yang merupakan Mahasiswa Praktikan PPLSP Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta di UPTD SDN 1 Cipaisan bekerja sama melakukan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui kegiatan perlombaan *Ranking 1* yang diadakan secara *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kegiatan perlombaan *Ranking 1* ini dalam memanfaatkan internet sangat perlu dilakukan untuk meningkatkan minat belajar serta memberikan kesadaran bagi para siswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kuis interaktif menggunakan media IT *Quizizz*. Hasil yang didapat dari perlombaan ini menjadi salah satu upaya dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Kata kunci : *Minat belajar, Pendidikan, Perlombaan, Quizizz*



I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) terutama internet membuka peluang bagi perkembangan layanan informasi di Lembaga Pendidikan menjadi lebih baik. Ketika wabah *Covid-19* melanda Indonesia pada pertengahan Maret 2020, pemerintah mengeluarkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu menggantikan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring (*online*) atau yang sering disebut dengan pembelajaran jarak jauh (dari rumah) dengan bimbingan orang tua dan guru secara *online* melalui media pembelajaran berupa *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, dan *WhatsApp Group*.

Para siswa khususnya yang berada pada jenjang sekolah dasar, masih perlu beradaptasi dengan sistem pembelajaran *online* ini walaupun pembelajaran *online* sudah berjalan cukup lama hampir 1 tahun lamanya. Akan tetapi, siswa masih kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran tersebut serta mengalami kejenuhan dalam belajar. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang terjadi di hampir setiap Lembaga Pendidikan pada kondisi pandemi *Covid-19*, dan menimbulkan permasalahan lain berupa kurangnya minat belajar siswa. Permasalahan tersebut terjadi juga pada siswa di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta yaitu kurangnya minat belajar siswa dikarenakan minimnya sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran ataupun disebabkan oleh biaya yang harus dikeluarkan oleh para orang tua siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendorong untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa sekolah dasar di UPTD SDN 1 Cipaisan agar bersemangat dalam belajar kembali. Menurut Alexander (dalam Nurhasanah & Soebandi, 2016: 137) yang menyatakan bahwa minat seseorang itu muncul secara spontan dengan adanya rasa ingin tahu yang dipengaruhi oleh lingkungan.

Melihat situasi ini, tim pengabdian yang merupakan Mahasiswa Praktikan PPLSP Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang terdiri dari 13 mahasiswa bekerja sama melakukan kegiatan pengabdian sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui kegiatan perlombaan *Ranking 1* secara *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Ranking 1 merupakan suatu teknik pembelajaran melalui sebuah perlombaan dalam upaya untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar khususnya. *Ranking 1* ini dapat mengukur kemampuan siswa itu sendiri dalam menjawab pertanyaan secara tepat dan cepat. Teknik ini membuat suasana belajar menjadi tidak monoton lagi serta membuat suasana menyenangkan yang akan berdampak pula pada meningkatnya minat belajar siswa sekolah dasar. Meningkatkan minat belajar siswa melalui sebuah permainan itu akan lebih efektif dalam mengembangkan keingintahuan siswa khususnya siswa di sekolah dasar.

Quizizz merupakan *platform* yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang disajikan secara *real-time*. Pertanyaan-pertanyaan berupa kuis tersebut dapat dibuat sesuai keinginan, pilihan jawaban dan *point* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pembuat kuis tersebut. Selain itu, *Quizizz* juga memiliki tampilan yang menarik dengan penyajian seperti *games* yang penuh dengan warna, gambar-gambar, serta *sound-effect* yang menarik minat, perhatian disukai siswa.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan perlombaan ini diadakan dan diperuntukkan bagi siswa di UPTD SDN 1 Cipaisan kelas tinggi, yaitu kelas 4, 5, dan 6 dengan tujuan meningkatkan kembali minat belajar siswa yang mengalami kejenuhan karena pandemic *Covid-19*. Hasil luaran dari kegiatan ini adalah sebuah jurnal pengabdian tentang upaya peningkatan minat belajar siswa melalui kegiatan perlombaan *Ranking 1* yang dilaksanakan secara *online* melalui *platform Quizizz* untuk siswa UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta.

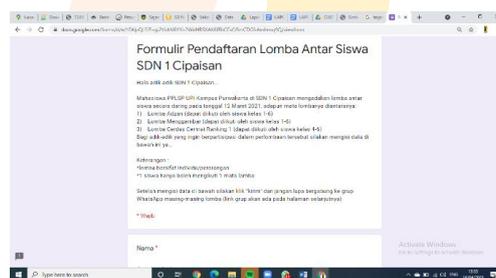
II. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dalam masa pandemi ini dilaksanakan secara daring (*online*). Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan adalah berupa kegiatan perlombaan *Ranking 1* yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Praktikan PPLSP UPI Kampus Purwakarta di UPTD SDN 1 Cipaisan yang berperan sebagai panitia pelaksana perlombaan dan siswa UPTD SDN 1 Cipaisan sebagai peserta lomba. Kegiatan ini dilaksanakan melalui *platform* web *Quizizz*, pelaksanaannya dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 19 Maret 2021 untuk babak penyisihan, dan pada tanggal 20 Maret 2021 untuk babak final.

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kuis interaktif menggunakan media IT *Quizizz*. Pengabdian ini dilatarbelakangi karena menurunnya minat belajar siswa saat pandemi *Covid-19*. Sesuai dengan wawancara dengan salah satu siswa yang berinisial ASN bahwasanya ketika belajar di rumah, ia merasa bosan dan kurang bersemangat karena merasa terdapat perbedaan ketika belajar di rumah dan belajar secara langsung di sekolah. Maka dari itu, melalui kegiatan perlombaan *Ranking 1*, diharapkan minat dan semangat belajar siswa meningkat kembali.

Kegiatan perlombaan *Ranking 1* diikuti oleh siswa sekolah dasar kelas tinggi (kelas 4, 5 dan 6). Hal ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa siswa kelas tinggi sudah cukup memahami tentang teknologi dan sudah cukup pandai dalam mengoperasikan perangkat elektronik seperti *smartphone*, namun masih perlu bimbingan dan perlu diawasi oleh orang tua. Lalu soal-soal yang disediakan juga bersifat umum, di mana soal-soal tersebut diambil dari beberapa pengetahuan umum yang ada di sekolah dasar, jadi bukan hanya diambil dari soal-soal dalam pembelajaran tematik. Sehingga siswa kelas tinggi dapat lebih mudah menyelesaikan soal-soal yang telah disediakan dan tingkat kesukarannya pun telah disesuaikan dengan jenjang kelasnya.

Sebelum melalui tahap perlombaan, siswa terlebih dahulu mendaftarkan diri mereka masing-masing melalui link *Google Form* yang disediakan oleh panitia pelaksana seperti pada Gambar 1. Tahap selanjutnya adalah siswa bergabung pada *WhatsApp Group* yang dipergunakan sebagai wadah informasi pelaksanaan kegiatan perlombaan *Ranking 1* tersebut. Lalu ketika hari pelaksanaan, panitia kegiatan akan membagikan link *Quizizz* untuk peserta yang akan mengikuti perlombaan *Ranking 1*.



Gambar 1. Formulir Pendaftaran Lomba

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan perlombaan *Ranking 1* berjalan dengan baik dan lancar sesuai perencanaan dilakukan dalam dua babak yaitu babak penyisihan dan babak final. Perlombaan ini dilaksanakan secara *online* menggunakan *platform Quizizz* dengan peserta sebanyak 23 tiga orang yang terdiri dari siswa/siswi UPTD SDN 1 Cipaisan kelas 4, 5, dan 6. Peserta lomba

Ranking 1 telah bergabung dalam *WhatsApp Group* untuk informasi lomba. Perlombaan dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2021 dan 20 Maret 2021.

Perlombaan *Ranking 1* terdiri dari babak penyisihan dan babak final. Babak penyisihan merupakan babak dalam perlombaan yang dimaksudkan untuk menentukan peserta yang akan lolos ke babak final nantinya. Pada babak penyisihan, seluruh peserta yang berjumlah 23 orang tersebut mengikuti kuis lomba secara serentak pada pukul 10.00 WIB dan akan mengisi 20 soal kuis yang telah disiapkan. Peserta perlombaan yaitu siswa UPTD SDN 1 Cipaisan sebelumnya diawali dengan mendaftarkan dirinya dengan mengisi formulir pendaftaran lalu secara otomatis bergabung ke dalam grup informasi lomba di *WhatsApp Group*. Pendaftaran dibuka pada tanggal 12 Maret 2021 sampai dengan 18 Maret 2021. Peserta kemudian membaca juklak-juknis perlombaan yang telah dikirim oleh panitia melalui *WhatsApp Group*. Babak penyisihan dimulai dari pukul 10.00-11.00 WIB.

Pada pukul 09.50 WIB, panitia mengirimkan alamat link untuk bergabung ke dalam ruang perlombaan di platform *Quizizz*. Pertanyaan-pertanyaan *Ranking 1* akan muncul setelah panitia memberikan instruksi 'Mulai' pada pukul 10.00 WIB dan peserta pun mengisi kuis serentak seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Peserta Mengikuti Kuis Serentak

Kuis pun ditutup pada pukul 11.00 WIB. Hasil perolehan skor pada babak penyisihan menentukan peserta yang lolos ke babak final. Peserta yang lolos ke babak final yaitu berjumlah 5 peserta. Gambar 3 menunjukkan peserta yang lolos ke babak final.



Gambar 3. Peserta yang Lolos ke Babak Final

Selanjutnya babak final dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2021 pukul 08.00-09.00 WIB dengan jumlah peserta yaitu 5 orang. Teknis lomba pada babak final sama dengan babak penyisihan namun dengan soal kuis yang berbeda. Soal kuis pada babak final berjumlah 20 soal. Skor babak final menentukan pemenang dari perlombaan *Ranking 1*. Gambar 4 menunjukkan pemenang-pemenang dari perlombaan.



Gambar 4. Pemenang Lomba

Dalam pelaksanaannya, peserta sangat antusias dalam mengikuti lomba *Ranking 1*. Terlihat dari keaktifan peserta saat diskusi di grup *WhatsApp* dan sukanya mereka bertanya mengenai teknis perlombaan. Begitupun dengan persiapan peserta untuk mengikuti perlombaan yaitu dengan belajar dan mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Karena soal yang disajikan dalam perlombaan *Ranking 1* adalah soal yang berasal dari materi umum kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar. Tujuan dilaksanakan kegiatan perlombaan *Ranking 1* ini yaitu untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa selama pembelajaran daring. Menurut Ibu Suhacem, S.Pd mengatakan bahwa “Selama pembelajaran daring semangat belajar siswa di UPTD SDN 1 Cipaisan menurun sekali, hal tersebut terbukti dari adanya penurunan hasil belajar (nilai) siswa. Perlombaan ini menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa kembali.” Tingginya minat belajar siswa melalui kegiatan tersebut berdampak pada besarnya perhatian siswa di UPTD SDN 1 Cipaisan. Dengan kata lain kegiatan perlombaan *Ranking 1* yang diadakan memiliki dampak positif terhadap siswa dan sekolah.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan perlombaan *Ranking 1* merupakan kegiatan yang melibatkan siswa kelas tinggi (kelas 4, 5, dan 6) UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta sebagai peserta lomba dan Mahasiswa praktikan PLSP UPI Kampus Purwakarta sebagai panitia pelaksana lomba. Kegiatan perlombaan *Ranking 1* dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 19-20 Maret 2021 yang terdiri dari babak penyisihan dan babak final serta menghasilkan tiga orang juara yang memperoleh tiga skor tertinggi pada babak final. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan guna meningkatkan minat belajar peserta didik yang menurun selama pelaksanaan pembelajaran daring atau *online*. Perlombaan diadakan secara *online* melalui *platform Quizizz* yang merupakan *platform* kuis interaktif yang bersifat *real-time* dengan tampilan kuis yang menarik minat siswa.

Siswa/siswi kelas tinggi yang merupakan peserta lomba cukup antusias dalam mengikuti perlombaan. Dengan mengikuti perlombaan secara tidak langsung siswa akan melakukan persiapan supaya menjadi juara dalam perlombaan dengan cara mempelajari materi-materi pembelajaran. Hal ini dapat memicu siswa untuk semangat belajar. Selain itu, saat pelaksanaan lomba, siswa dapat mempelajari dan mengingat kembali materi-materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dengan cara yang lebih menyenangkan karena dilaksanakan melalui *platform* kuis interaktif yang tampilannya serupa dengan *games*, menarik, penuh warna, dan disukai siswa. Sehingga siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan adanya pemberian *reward* untuk juara 1, 2, dan 3, juga dapat membuat siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam berkompetisi pada kegiatan perlombaan *Ranking 1* tersebut. Berkompetisi dalam hal yang positif adalah pelajaran penting bagi siswa supaya menjadi lebih aktif dan berprestasi. Dan adapula saran pada kegiatan ini yaitu diperlukan promosi kegiatan perlombaan yang lebih menarik dan lebih gencar sehingga akan lebih banyak siswa/siswi yang tertarik



untuk mendaftarkan diri dan berpartisipasi sebagai peserta lomba dalam kegiatan *Ranking 1*. Di mana kegiatan perlombaan *Ranking 1* ini merupakan upaya peningkatan minat belajar. Oleh karena itu, semakin banyak yang berpartisipasi, semakin banyak pula yang akan mendapatkan manfaat dari pelaksanaan kegiatan perlombaan *Ranking 1*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis kepada Dosen Pembimbing Lapangan PPLSP UPI Kampus Purwakarta dan UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta yang terdiri dari Kepala Sekolah dan Guru-guru yang telah membimbing tim pengabdian yang merupakan Mahasiswa Praktikan PPLSP sehingga dapat melaksanakan kegiatan pengabdian berupa penyelenggaraan perlombaan *Ranking 1* dengan baik dan lancar. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada siswa-siswi UPTD SDN 1 Cipaisan yang telah turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan perlombaan *Ranking 1*. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada tim Pengabdian Mahasiswa Praktikan PPLSP yang telah merancang dan mempersiapkan kegiatan dengan baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nasution, A. S., & Nurdalilah, N. (2018). Membangkitkan Minat Belajar Siswa Melalui Lomba Cerdas Cermat. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 1, No. 1, Pp. 10-13).
- [2] Nurhasanah & Soebandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>. Diakses 1 April 2021
- [3] Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi *Covid-19*. 'ADALAH, 4(1).