

## Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kegiatan Rangkaing 1

Nurul Hidayah<sup>1</sup>, Mariah Ulfa<sup>2</sup>, Nursafitri Amin<sup>\*3</sup>, Rezki Amaliyah AR<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat

e-mail: <sup>1</sup>[nurulhidayah989020@gmail.com](mailto:nurulhidayah989020@gmail.com), <sup>2</sup>[danulfapolman90@gmail.com](mailto:danulfapolman90@gmail.com),  
<sup>3</sup>[nursyafitriamin@unsulbar.ac.id](mailto:nursyafitriamin@unsulbar.ac.id), <sup>4</sup>[rezkiamaliyah.ar@unsulbar.ac.id](mailto:rezkiamaliyah.ar@unsulbar.ac.id)

### INFO ARTIKEL

Article history:

Available online

DOI:

How to cite (APA) :

Hidayah, N., Ulfa, M., Amin, N., & AR, R. A. (2023). Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kegiatan Rangkaing 1. *SIPAKARAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48-54.

ISSN 2963-3885



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

### ABSTRAK

#### Abstrak

Indonesia sekarang ini memasuki masa New Normal atau kehidupan baru yang mana pemerintah memberikan arahan agar masyarakat memakai masker, sering mencuci tangan, menjaga jarak, dan lain sebagainya. Pada masa ini siswa mulai kembali melakukan kegiatan sekolah secara normal tapi masih dibatasi dengan protokol kesehatan. Namun, karena mereka telah terbiasa dengan pembelajaran Daring, jadi siswa hanya memiliki sedikit semangat belajar karena mereka merasa nyaman belajar di rumah dengan menggunakan hand phone dan bisa membuka aplikasi-aplikasi sosial media. Melihat situasi ini, tim pengabdian yang merupakan Mahasiswa universitas sulawesi barat yang terdiri dari 10 mahasiswa bekerja sama melakukan kegiatan pengabdian sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa MAN 1 POLMAN melalui kegiatan perlombaan Rangkaing 1 dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Rangkaing 1 merupakan suatu teknik pembelajaran melalui sebuah perlombaan dalam upaya untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kuis interaktif menggunakan media IT Quizizz. Hasil yang didapat dari perlombaan ini menjadialah satu upaya dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

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

#### Abstract

Indonesia is currently entering a New Normal period or a new life where the government is giving directions for people to wear masks, wash their hands frequently, keep their distance, and so on. At this time students are starting to return to normal school activities but are still limited by health protocols. However, because they are used to online learning, students have little enthusiasm for learning because they feel comfortable studying at home using cell phones and can open social media applications. Seeing this situation, the service team which is West Sulawesi University students consisting of 10 students worked together to carry out service activities as an effort to increase interest in learning and learning motivation of MAN 1 POLMAN students through Rangkaing 1 competition activities using the Quizizz application. Rank 1 is a learning technique through a competition in an effort to increase students' interest in learning. The method used in this service activity is an interactive quiz using IT Quizizz media. The results obtained from this competition are

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru lebih banyak (Matdio.Siahaan, 2020).

Indonesia sekarang ini memasuki masa New Normal atau kehidupan baru yang mana pemerintah memberikan arahan agar masyarakat memakai masker, sering mencuci tangan, menjaga jarak, dan lain sebagainya. Di era New Normal ini pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan seperti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengeluarkan kebijakan yakni terkait pelaksanaan tahun akademik baru, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penggunaan fasilitas atau layanan kampus.

Pada awal semester ganjil tahun ajaran 2020-2021, Indonesia telah memberlakukan new normal. Masa new normal merupakan perubahan keadaan yang kembali normal setelah melewati masa pandemi covid-19 namun tetap mengikuti protokol kesehatan. New normal atau normal baru dapat diartikan suatu kondisi atau kebiasaan sosial masyarakat atau perilaku individu yang muncul setelah covid-19 selesai. New normal secara lebih luas merujuk pada bentuk penyesuaian dan perubahan apa yang berlangsung sebagai akibat pandemi dalam berbagai aspek kehidupan, baik yang bersifat sementara maupun yang berpotensi lebih permanen (Winanti, 2020). Pada masa ini siswa mulai kembali melakukan kegiatan sekolah secara normal tapi masih dibatasi dengan protokol kesehatan. Namun, karena mereka telah terbiasa dengan pembelajaran Daring, jadi siswa hanya memiliki sedikit semangat belajar karena mereka merasa nyaman belajar di rumah dengan menggunakan hand phone dan bisa membuka aplikasi-aplikasi sosial media. Kurangnya motivasi belajar siswa ini menjadi sebuah tantangan bagi guru agar bisa merubahnya dan meningkatkannya kembali, apalagi di masa new normal akan berpengaruh pada menurunnya minat belajar siswa (Tandi and Limbong 2021). Ada beberapa kendala yang dialami guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa new normal, seperti kondisi siswa yang masih terbawa suasana pembelajaran daring, siswa masih susah untuk belajar secara disiplin, mereka masih terbawa suasana belajar yang biasa dilakukan sambil tidur. Kendala lainnya yaitu kendala pada pendekatan emosional siswa, guru harus bisa mendekati dan mengenali karakter siswanya satu persatu agar mengetahui masalah yang dihadapi siswa dalam belajar, dengan banyaknya jumlah siswa guru harus punya metode menyusun strategi agar mampu melakukan pendekatan secara emosional pada tiap siswa.

Melihat situasi ini, tim pengabdian yang merupakan Mahasiswa universitas sulawesi barat yang terdiri dari 10 mahasiswa bekerja sama melakukan kegiatan pengabdian sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa MAN 1 POLMAN melalui kegiatan perlombaan *Ranking 1* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. *Ranking 1* merupakan suatu teknik pembelajaran melalui sebuah perlombaan dalam upaya untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perlombaan *Ranking 1* ini hampir serupa dengan perlombaan cerdas cermat yang dilakukan secara individu dalam pelaksanaan lombanya. *Ranking 1* ini dapat mengukur kemampuan siswa itu sendiri dalam menjawab pertanyaan secara tepat dan cepat. Teknik ini membuat suasana belajar menjadi tidak monoton dan lebih bervariasi serta berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang nantinya akan berdampak pula pada meningkatnya minat belajar siswa. Kegiatan *Ranking 1* ini memiliki peranan yang

penting dalam proses belajar mengajar, karena dengan kegiatan ini potensi dan motivasi belajar siswa akan tergali serta tumbuh dan berkembang dengan sendirinya. Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan menggali potensi yang terpendam dalam diri siswa itu sendiri (Aprianto Abdurahman, 2021).

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Unik Hanifah Salsabila, 2020). Quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena dapat menarik perhatian, meningkatkan kemampuan, serta memotivasi siswa untuk berlomba dan bersaing bersama siswa lainnya dalam satu *room* secara *online* (Aprianto Abdurahman, 2021).

Berdasarkan hal tersebut dilaksanakanlah program kerja yang berupa kegiatan perlombaan *Rangking 1*. Kegiatan perlombaan ini diadakan dan diperuntukkan bagi siswa di sekolah MAN 1 POLMAN dengan tujuan untuk meningkatkan kembali minat dan motivasi belajar siswa yang mengalami kejenuhan pada masa pandemic *Covid-19*.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan secara luring dan yang dilaksanakan adalah berupa kegiatan perlombaan *Rangking 1* yang diselenggarakan oleh Mahasiswa KKN Universitas Sulawesi Barat, yang berperan sebagai panitia pelaksana perlombaan serta melibatkan siswa kelas X, XI, XII sebagai peserta lomba. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2021. Berikut merupakan tahapan dalam kegiatan *Ranking 1*.

1. Tahap Persiapan
  - a. Pembentukan kepanitiaan dan pembuatan soal – soal untuk kegiatan rangking 1
  - b. Berkoordinasi dengan pihak sekolah dan menentukan tanggal pelaksanaan kegiatan.
  - c. Berkoordinasi dengan Osim
  - d. Pembuatan pamflet, desain piagam dan pemesanan spanduk lomba rangking 1
  - e. Sosialisasi lomba rangking 1 di setiap kelas
  - f. Akumulasi jenis – jenis soal dan penginputan soal ke aplikasi *Quizizz*
  - g. Pembuatan bendera perlengkapan rangking 1
  - h. Gladi bersih penggunaan media pembelajaran *Quizizz*
  - i. Briefing persiapan lomba rangking 1
2. Tahap pelaksanaan
  - a. Babak 1 (Babak Penyisihan)
    - 1) Jenis soal umum / ringan, bentuk soal pilihan ganda dengan dua pilihan jawaban A-B menggunakan bendera yang telah disediakan merah untuk A dan hijau untuk B
    - 2) Bertempat dilapangan dengan alokasi waktu 08.00-11.00 diikuti oleh seluruh Siswa-siswi MAN 1 Polewali Mandar
  - b. Babak 2 ( Babak semifinal)
    - 1) Jenis soal Medium, bentuk soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban yaitu A, B, C dan D, menggunakan media pembelajaran *Quizizz*
    - 2) Bertempat di Aula dengan alokasi waktu 13.00 - 14.30 diikuti oleh 200 peserta
  - c. Babak 3 (Babak Final)
    - 1) Jenis Soal Pernyataan, menggunakan bendera yang telah disediakan merah untuk pernyataan salah dan hijau untuk pernyataan benar
    - 2) Bertempat di aula dengan alokasi waktu 15.30- selesai diikuti oleh 100 peserta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Peningkatan minat belajar menggunakan aplikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru di kelas. Guru dapat menggunakan berbagai macam aplikasi yang ada dan tersedia untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran supaya tidak monoton dan lebih bervariasi. Aplikasi gratis yang dapat digunakan guru sebenarnya dapat menstimulus siswa sehingga pembelajaran berlangsung interaktif dan tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kegiatan perlombaan Ranking 1 berjalan dengan baik dan lancar sesuai perencanaan. Dilakukan dalam tiga babak yaitu babak penyisihan, babak semifinal dan babak final. Babak penyisihan merupakan babak dalam perlombaan yang dimaksudkan untuk menentukan peserta yang akan lolos ke babak semifinal nantinya. Pada babak penyisihan, seluruh peserta yang berjumlah  $\pm$  1000 orang dikumpulkan di lapangan dan selanjutnya akan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh MC secara serentak menggunakan bendera yang telah diberikan dimana bendera merah untuk jawaban A dan hijau untuk B dengan sistem perlombaan untuk babak penyisihan yakni peserta yang menjawab salah langsung di keluarkan dari perlombaan alokasi waktu pada babak ini adalah pukul 08.00- 11.00. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut .



Gambar 1. Antusias peserta mengikuti babak penyisihan pada lomba rangking 1

Selanjutnya siswa - siswi yang berhasil lolos ke babak kedua yakni babak semifinal, perlombaannya di laksanakan di aula sekolah MAN 1 POLMAN dengan alokasi waktu 13.00 - 14.30 diikuti oleh 200 peserta menggunakan platform Quizizz. Pada pukul 13.30 WITA, panitia membeikan kode untuk bergabung ke dalam ruang perlombaan diplatformQuizizz. Pertanyaan-pertanyaan Ranking 1 akan muncul setelah panitia memberikan instruksi „Mulai" pada pukul 13.50 WITA dan peserta pun mengisi kuis serentak . Kuis pun ditutup pada pukul 14.30 WIB. Hasil perolehan skor pada babak semifinal menentukan peserta yang lolos ke babak final. Peserta yang lolos ke babak final yaitu berjumlah 100 peserta. Gambar 2 menunjukkan peserta yang lolos ke babak final.

<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>

Nama Peserta	Skor	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12
1 matematika squad	2860 (92%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2 Uzza	2460 (81%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3 Pacangya Sinar	2440 (78%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4 Didy dar	2240 (85%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 Anzo Anzo	2220 (82%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6 Leo	1820 (71%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7 Luthifah dai	1780 (67%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8 Kang asap	1460 (60%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 Sepi Rusman	1220 (53%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 2. Tampilan perolehan skor peserta yang lolos pada babak final lomba rangking 1

Untuk babak final peserta diambil dari 100 nama teratas yang dilihat dari platform Quizizz. Pada babak ini jenis soalnya adalah Jenis Soal Pernyataan dengan jawaban Benar atau Salah menggunakan bendera yang telah disediakan merah untuk pernyataan salah dan hijau untuk pernyataan benar. Bertempat di aula dengan alokasi waktu 15.30- selesai diikuti oleh 100 peserta. Gambar 3 menunjukkan peserta yang sedang berlomba di babak final.



Gambar 3. Situasi babak final lomba rangking1

Setelah proses yang begitu panjang akhirnya didapatkan peserta dengan perolehan skor tertinggi dan merupakan juara pada perlombaan Rangking 1 atas nama Tri Astuti dari kelas XI IPA 4, Rangking 2 atas nama Ihsan kelas X IPS 3 dan Rangking 3 atas nama Khasima Aulia kelas XII IPA 4. Panitia pelaksana perlombaan yang merupakan mahasiswa KKN Kampus Universitas Sulawesi Barat memberikan reward kepada peserta kegiatan perlombaan Ranking 1 yang memperoleh skor tertinggi urutan pertama, kedua, dan ketiga. Pemberian reward ini adalah sebagai bentuk penghargaan kepada para peserta yang telah berusaha melaksanakan perlombaan dengan semaksimal mungkin dan memperoleh skor tertinggi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Gambar 5 pemberian reward kepada para pemenang





Gambar 4. Foto bersama peserta pemenang lomba ranking 1

## 2. Pembahasan

Dalam pelaksanaannya, peserta sangat antusias mengikuti lomba Ranking 1. Terlihat dari keaktifan peserta saat menjawab soal – soal yang diberikan. 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. Tujuan dilaksanakan kegiatan perlombaan *Ranking 1* ini yaitu untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa setelah pembelajaran daring. Perlombaan ini menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memotivasi siswa dalam belajar.” Tingginya minat belajar siswa melalui kegiatan tersebut berdampak pada besarnya perhatian siswa di MAN 1 POLMAN. Dengan kata lain kegiatan perlombaan Ranking 1 yang diadakan memiliki dampak positif terhadap siswa dan sekolah.

## KESIMPULAN

Pengabdian yang berupa perlombaan Ranking 1 merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh siswa MAN 1 POLMAN sebagai peserta lomba dan Mahasiswa KKN UNSULBAR sebagai panitia pelaksana lomba. Kegiatan perlombaan Ranking 1 diadakan dalam 3 babak dan pada babak kedua perlombaan menggunakan aplikasi Quizizz yang merupakan platform kuis interaktif yang bersifat real-time dengan tampilan kuis yang menarik minat siswa. Kegiatan perlombaan Ranking 1 dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2021 dari pukul 08.00 – 15.30 WITA yang terdiri dari babak penyisihan, babak semifinal dan babak final serta menghasilkan tiga orang juara yang memperoleh skor tertinggi urutan pertama, kedua, dan ketiga pada babak final. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan guna meningkatkan minat belajar siswa yang menurun setelah pelaksanaan pembelajaran daring atau online.

Pelaksanaan lomba, yang menyenangkan karena dilaksanakan melalui platform kuis interaktif yang tampilannya serupa dengan games, menarik, penuh warna, dan disukai siswa. Sehingga siswa lebih menikmati proses pembelajaran dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Kemudian, 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. *Reward* yang diberikan bagi para juara juga dimaksudkan sebagai bentuk penghargaan karena siswa telah berusaha mempersiapkan dan melaksanakan perlombaan dengan semaksimal mungkin serta siswa telah berusaha berkompetisi untuk memperoleh skor tertinggi diantara peserta lomba lainnya. Berkompetisi dalam hal yang positif adalah pelajaran penting bagisiswa supaya menjadi lebih aktif dan berprestasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan kepercayaan dari pihak mitra dalam hal ini MAN 1 Polman yang telah memberikan ruang dalam pelaksanaan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto Abdurahman, D. F. (2021). PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI KEGIATAN RANKING 1. *At-tamkin: Jurnal pengabdian kepada masyarakat*.
- Matdio. Siahaan. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia. *Jurnal Kajian Ilmiah*,1-3.
- Tandi, Mirian, and Mesta Limbong. 2021. "Evaluasi Hasil Belajar Siswa SMA Kristen Barana'Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Masa New Normal". *Jurnal manajemen Pendidikan 10(1):13-20*.
- Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*
- Wahyu Hidayat, S.M. (2021, January 22). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Guru dan Orang Tua Siswa