



Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan *Ranking 1* di Masa Pandemi Covid-19

Turmudi^{1✉}, Hayani Wulandari², Aprianto Abdurahman³, Dini Febriani⁴,
Firda Fauziah⁵, Intan Nurunnahar⁶, Nunung Nurjanah⁷, & Nurhasanah⁸

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, turmudi@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-7976-211X](https://orcid.org/0000-0001-7976-211X)

² Universitas Pendidikan Indonesia, hayaniwulandari@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-7588-5582](https://orcid.org/0000-0002-7588-5582)

³ Universitas Pendidikan Indonesia, apriantoabdurahman@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-0055-6928](https://orcid.org/0000-0002-0055-6928)

⁴ Universitas Pendidikan Indonesia, dinifebriani@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-3952-7577](https://orcid.org/0000-0002-3952-7577)

⁵ Universitas Pendidikan Indonesia, firdaf@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-1844-8757](https://orcid.org/0000-0002-1844-8757)

⁶ Universitas Pendidikan Indonesia, intannurunnahar25@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4336-240X](https://orcid.org/0000-0003-4336-240X)

⁷ Universitas Pendidikan Indonesia, nunungnurjanah@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-5065-8498](https://orcid.org/0000-0002-5065-8498)

⁸ Universitas Pendidikan Indonesia, nurhasanahhh@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-3030-4470](https://orcid.org/0000-0003-3030-4470)

Article Info

History Article

Received:

Mei 2021

Accepted:

Jul 2021

Published:

Aug 2021

Abstract

The development of technology nowadays became one of the opportunities that can be utilized well by the society especially in the world of education. However, some of the students were not utilized these technology development as well as possible, it makes their interest in learning decreased. The decrease of the students' interests especially during the school from home (online learning) became one of the reasons of the dedication team which is the PPLSP students of Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta Campus at UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta held a program that can increase the students' interest in learning especially the students in the elementary school level, the program called *Ranking 1*. *Ranking 1* is a competition program that be held via online using the Quizizz platform. *Ranking 1* competition program, using the utility of the internet is necessary to increase students' interest in learning and improve students' awareness. The method that used in this dedication program is interactive quiz using IT Quizizz media. The result of this competition program became one of the efforts to increase students' interest in learning

Keywords:

Learning Interest, Education, Competition, Quizizz

How to cite:

Turmudi, T., Wulandari, H., Abdurahman, A., Febriani, D., Fauziah, F., Nurunnahar, I., Nurjanah, N., & Nurhasanah, N. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui kegiatan *Ranking 1* di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 1(2), 141-150.

Artikel Info

Riwayat Artikel

Dikirim:
Mei 2021
Diterima:
Jul 2021
Diterbitkan:
Agu 2021

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 PGSD 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 Rangkaian 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

Cara Mensitasi:

Turmudi, T., Wulandari, H., Abdurahman, A., Febriani, D., Fauziah, F., Nurunnahar, I., Nurjanah, N., & Nurhasanah, N. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui kegiatan Ranking 1 di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 1(2), 141-150.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia khususnya Indonesia sampai saat ini belum dapat dicegah sepenuhnya. Dampak yang timbul dari pandemi Covid-19 menyebabkan munculnya berbagai macam permasalahan yang menimbulkan berbagai gangguan maupun perubahan dalam aspek kehidupan manusia. Permasalahan yang paling disoroti dan menjadi perhatian salah satunya adalah permasalahan dalam bidang Pendidikan. Menurut Purwanto, dkk (2020) Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang menaungi organisasi Pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan nasional (UNESCO) mencatat sekitar 290,5 juta siswa di seluruh dunia mengalami gangguan dalam aktivitas belajar akibat wabah Covid-19. Gangguan aktivitas belajar ini dapat memungkinkan pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan-kebijakan yang baru berkaitan dengan permasalahan dalam bidang Pendidikan. Hal ini dimaksudkan supaya pelaksanaan aktivitas belajar dapat tetap terlaksana dengan baik dan semestinya, sehingga siswa dapat tetap memperoleh pendidikan yang layak meskipun sedang berada dalam kondisi pandemi yang belum dapat diketahui kapan akan berakhir. Dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran khususnya aktivitas pembelajaran pada kondisi pandemi saat ini, sangat melibatkan dan memanfaatkan peran dan keberadaan Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) yang sedang berkembang saat ini (Kemendikbud, 2020).

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) terutama internet membuka peluang bagi perkembangan layanan informasi khususnya perkembangan layanan informasi dalam Lembaga Pendidikan, yang mana perkembangannya menjadi lebih baik. Ketika wabah Covid-19 melanda Indonesia pada pertengahan Maret 2020, Menteri Pendidikan Indonesia 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 berbagai macam aplikasi seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *WhatsApp Group*, serta aplikasi lainnya yang dapat digunakan sebagai perantara dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau online. Kebijakan tersebut dilakukan guna memutuskan rantai penyebaran Covid-19 (Pujilestari, 2020).

Pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi solusi pembelajaran yang mulai dikenalkan karena dinilai cukup mudah diakses baik oleh guru maupun siswa, kapanpun dan dimanapun dalam situasi pandemi seperti ini. Pada dasarnya, pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan sistem berupa jaringan yang berasal dari koneksi internet, saling terkoneksi dengan segala aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi yang mengarah dalam pembelajaran (Moore, Dickson-Deane & Galyen, 2011). Dengan pembelajaran daring, siswa lebih mudah untuk mengakses pembelajaran karena pembelajaran dekat dengan lingkungan siswa dan keseharian siswa.

Namun, pada kenyataannya 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 masih mengalami kejenuhan dalam belajar. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang terjadi di hampir setiap Lembaga Pendidikan pada kondisi pandemi Covid-19, dan menimbulkan munculnya permasalahan lain berupa menurunnya minat belajar siswa (Nasution & Nurdalilah, 2018). Permasalahan tersebut juga terjadi pada siswa di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta yang menyebabkan terjadinya penurunan 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. Setiap siswa tetap harus menunjukkan kemampuan yang dimilikinya walaupun di masa pandemi, dan setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda dalam memahami materi pembelajaran. Maka diperlukan adanya variasi dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi agar tetap terlaksana sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendorong untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa sekolah dasar di UPTD SDN 1 Cipaisan agar kembali bersemangat dalam belajar. Menurut Alexander (dalam

Nurhasanah & Sobandi, 2016) 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 PGSD 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, khususnya siswa di sekolah dasar. Perlombaan *Ranking 1* ini hampir serupa dengan perlombaan cerdas cermat yang dilakukan secara individu dalam pelaksanaan lombanya (Saragih, Harahap & Ginting, 2020). *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 sekolah dasar. Meningkatkan minat belajar siswa melalui sebuah permainan itu akan lebih efektif dalam mengembangkan keingintahuan siswa khususnya siswa di sekolah dasar. 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.

Quizizz adalah sebuah aplikasi permainan yang membawa pesertanya ke sebuah ruang yang memberikan Latihan secara interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). *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 dan perhatian siswa, sehingga akan disukai oleh siswa (Roysa & Hartani, 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 (Firdaus et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut, dilaksanakanlah pengabdian yang berupa kegiatan perlombaan *Ranking 1*. 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 dalam belajar pada masa pandemi 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 kelas tinggi di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta.

METODOLOGI

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 PGSD UPI Kampus Purwakarta di UPTD SDN 1 Cipaisan yang berperan sebagai panitia pelaksana perlombaan serta melibatkan siswa kelas tinggi (kelas 4, 5 dan 6) 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. Secara garis besarnya kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahap seperti pada Gambar 1. Berikut merupakan tahapan dalam kegiatan *Ranking 1*.



Gambar 1. Tahapan kegiatan Ranking 1

Persiapan, pada tahapan ini berbagai macam persiapan yang dilakukan sebagai pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sebagai berikut:

1. Pembentukan kepanitiaan.
2. Berkoordinasi dengan pihak sekolah.
3. Menentukan tanggal pelaksanaan kegiatan.
4. Pembuatan link pendaftaran dan grup *Whatsapp*.
5. Berkoordinasi dengan orang tua siswa.
6. Pembuatan soal-soal untuk kegiatan Ranking 1.
7. Pembuatan desain sertifikat dan piagam.

Pelaksanaan, kegiatan perlombaan *Ranking 1* dilaksanakan secara *online* di rumah masing-masing peserta. Peserta mempersiapkan *gadget* yang akan digunakan sebagai media untuk mengikuti perlombaan. Sebelumnya, seluruh peserta sudah tergabung kedalam grup *WhatsApp* yang berfungsi sebagai wadah koordinasi antara peserta dan panitia pelaksana lomba, kemudian panitia akan memberikan link melalui grup *WhatsApp* untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *platform web Quizizz*.

Evaluasi, evaluasi dilakukan guna mengetahui respon dari peserta dan guru-guru terhadap kegiatan lomba *Ranking 1*, kemudian panitia memberikan lembar angket. Dari hasil angket tersebut diharapkan dapat terlihat hasil yang diharapkan oleh panitia yaitu untuk meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar di UPTD SDN 1 Cipaisan.

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kuis interaktif dengan menggunakan media IT aplikasi atau *platform web 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 karena adanya 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 pengawasan dari orang tua. Lalu soal-soal yang disediakan oleh panitia 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 pelaksanaan perlombaan, siswa terlebih dahulu mendaftarkan diri mereka masing-masing melalui link *Google Form* yang disediakan oleh panitia pelaksana seperti pada Gambar 2. 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 2. Formulir Pendaftaran Lomba

HASIL DAN PEMBAHASAN

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. Di sela kegiatan belajar mengajar di UPTD SDN 1 Cipaisan, siswa dikenalkan dengan aplikasi *Quizizz*. Siswa dilatih dalam bermain *game* pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* menampilkan sejumlah pertanyaan yang sebelumnya telah dibuat oleh guru dengan latar yang menarik dan diiringi berbagai *sound-effect* serta musik yang energik seperti pada *games* yang tengah marak dimainkan anak-anak khususnya anak-anak yang berada pada jenjang sekolah dasar.

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 tergabung 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* satu jam sebelum perlombaan dimulai. Babak penyisihan dimulai dari pukul 10.00-11.00 WIB.

Pada pukul 09.50 WIB, panitia mengirimkan alamat link untuk tergabung 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 3.



Gambar 3. 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 4 menunjukkan peserta yang lolos ke babak final.



Gambar 4. 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 5 menunjukkan pemenang-pemenang dari perlombaan. Panitia pelaksana perlombaan yang merupakan mahasiswa PPLSP PGSD UPI Kampus Purwakarta memberikan *reward* kepada peserta kegiatan

perlombaan *Ranking 1* yang memperoleh skor tertinggi urutan pertama, kedua, dan ketiga pada babak penyisihan. 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 pada *platform Quizizz*.



Gambar 5. Pemenang Lomba

Dalam pelaksanaannya, peserta sangat antusias mengikuti lomba *Ranking 1*. Terlihat dari keaktifan peserta saat diskusi di grup *WhatsApp* dan seringnya 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.

KESIMPULAN

Pengabdian yang berupa 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 PPLSP PGSD UPI Kampus Purwakarta sebagai panitia pelaksana lomba. Kegiatan perlombaan *Ranking 1* diadakan secara *online* melalui *platform Quizizz* yang merupakan *platform* kuis interaktif yang bersifat *real-time* dengan tampilan kuis yang menarik minat siswa. 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 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 selama pelaksanaan pembelajaran daring atau *online*.

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 bersemangat dalam 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 lebih menikmati proses pembelajaran dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Lalu, 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 bagi siswa supaya menjadi lebih aktif dan berprestasi. Adapun, saran untuk 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*.

PERSEMBAHAN

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan PPLSP PGSD 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 PGSD UPI Kampus Purwakarta. 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 PGSD UPI Kampus Purwakarta yang telah merancang dan mempersiapkan kegiatan dengan baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, M., Darma, Y., Haryadi, R., & Susiaty, U. D. (2021). Workshop media pembelajaran Quizizz berbasis blended learning (Sebuah alternatif pembelajaran di masa new normal). *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 116-126.
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan*. <https://ldikti1.ristekdikti.go.id/berkas/semendijbud032020pncegahancorona.pdf>. Diakses 5 April 2021
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135.
- Nasution, A. S., & Nurdalilah, N. (2018). Membangkitkan minat belajar siswa melalui lomba cerdas cermat. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1(1), hlm. 10-13, 15 Februari 2018. Medan: Universitas Islam Nusantara
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). minat belajar sebagai determinasi hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan indonesia pasca pandemi covid-19. *ADALAH: Buletin Hukum & Keadilan*, 4(1), 49-56. <https://doi.org/10.15408/adalah.v4i1.15394>

- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah kimia fisika. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C., Wijayanti, L., Putri, R., & Santoso, P. B. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyncouns/article/view/397>
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi daring Quizizz sebagai solusi pembelajaran menyenangkan di masa pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315-326.
- Saragih, E. M., Harahap, D. A., & Ginting, D. (2020). Membangun karakter dan potensi diri melalui cerdas cermat. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 50-54.