
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN COVID BERBASIS ZOZIZZ

Ni Wayan Sri Yasmini

SMP Negeri 1 Selemadeg, Bali, Indonesia; srixyasmine@gmail.com

Abstrak. Latar belakang penulisan *best practice* ini adalah mulai rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Selemadeg di masa pandemi covid-19. Siswa acuh dengan tugas-tugas di *google classroom*, tidak disiplin dalam mengerjakan tugas, menyontek tugas teman serta mengeluh bosan belajar *online*. Strategi untuk meningkatkan kembali motivasi belajar siswa adalah dengan layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ yaitu akronim dari layanan bimbingan *Counseling Online* dengan *Video Conference* berbasis *Zoom* dan *Quizizz*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX C yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner motivasi belajar dan hasil evaluasi pelaksanaan layanan bimbingan konseling dengan *google form*. Analisis data dengan membandingkan hasil *pretest* dan *post test* kuesioner motivasi belajar siswa. Teknik pengolahan data dilakukan secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah/strategi dalam penyelesaian masalah adalah perencanaan layanan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Hasilnya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX C setelah pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ yaitu dari sebelumnya 13% kategori rendah, 70% kategori sedang dan hanya 17% yang mempunyai motivasi belajar tinggi menjadi 90% siswa kelas IX C memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di masa pandemic covid-19.

Kata kunci: *motivasi belajar, layanan bimbingan COVID, ZOZIZZ*

Abstract. The background for this best practice writing is the low learning motivation of grade IX students at SMP Negeri 1 Selemadeg during the Covid-19 pandemic. Students are indifferent to assignments in google classroom, are not disciplined in doing assignments, cheating on friends' assignments and complaining of boredom studying online. The strategy to improve student learning motivation is with the ZOZIZZ-based COVID guidance service, which is an acronym for the Counseling Online guidance service with Zoom and Quizizz-based Video Conferences. The subjects were 23 students of class IX C. The data collection technique uses a learning motivation questionnaire and the results of the evaluation of the implementation of counseling guidance services using google form. Data analysis by comparing the results of the pretest and posttest of the student learning motivation questionnaire. The data processing technique is done descriptively through data reduction, data presentation and conclusion drawing. The steps / strategies in problem solving are service planning, implementation, evaluation and reflection. The result was an increase in the learning motivation of class IX C students after providing ZOZIZZ-based COVID guidance services, namely from the previous 13% low category, 70% medium category and only 17% who had high learning motivation to 90% class IX C students had learning motivation category very high. So it can be concluded that the ZOZIZZ-based COVID guidance service is effective in increasing student learning motivation during the Covid-19 pandemic.

Keywords ; *Learning Motivation, COVID Guidance Service, ZOZIZZ*

PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang dilanda wabah pandemi Covid-19, yang disebabkan oleh virus corona. Pandemi Covid-19 ini, menyebabkan terjadi perubahan diseluruh aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Sebagai salah satu upaya pencegahan penularan virus corona, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar seluruh masyarakat Indonesia melakukan *social distancing*. Perubahan yang paling signifikan terasa pada dunia pendidikan akibat *social distancing* ini adalah pada kurikulum/sistem pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus covid, Mendikbud menghimbau agar pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh menuntut guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran/layanan, sehingga sejalan dengan program merdeka belajar yang dicanangkan Kemdikbud. Semangat dalam melakukan inovasi pembelajaran adalah roh pertama dari merdeka belajar. Guru dituntut agar dapat menerapkan berbagai macam teori, pendekatan, model dan metode pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang berpihak pada siswa. Selain model dan metode, media pembelajaran yang digunakan juga harus bervariasi sehingga siswa mampu memahami materi dan tidak bosan dengan metode yang digunakan (Widana et al., 2019). Roh kedua merdeka belajar adalah adanya budaya belajar, di mana guru dan siswa sama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran maupun memperbarui pengetahuannya.

Namun kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring ini masih dirasakan lebih sulit baik oleh guru maupun siswa di SMP Negeri 1 Selemadeg. Proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan dengan tatap muka secara langsung di kelas, sekarang harus dilakukan secara *online*. Guru memberikan materi lewat group *whatsApps* atau *google classroom* saja. Hal ini menyebabkan kejenuhan dan turunnya motivasi belajar siswa, dimana sebagian besar siswa lebih suka menggunakan gadgetnya untuk main *game* dari pada belajar. Bila hal ini dibiarkan maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Pada dasarnya motivasi adalah sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri. Menurut Hamdu dan Agustina (2011), motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Lalu menurut Sudarwan dalam (Suprihatin, 2015), motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Menurut Wlodkowski & Jaynes dalam (Novianti, 2011), motivasi belajar merupakan suatu proses internal yang ada dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan belajar. Jadi motivasi belajar adalah munculnya niat yang mampu mendorong untuk belajar, mengarahkan pada satu tujuan belajar dan mempertahankan niat yang sudah dikembangkan.

Adapun permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa di SMP negeri 1 Selemadeg salah satunya adalah kurangnya perhatian dan respon siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru di *google classroom*. Hanya sebagian kecil siswa yang mau belajar secara mandiri untuk membaca materi maupun menonton video yang dikirimkan oleh guru di *google classroom*. Siswa merasa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Bahkan tugas yang diberikan oleh guru-guru tidak dikerjakan dengan sungguh-sungguh, dan hanya sekedar mengumpulkan tugas untuk mendapat nilai saja. Pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru juga belum sesuai harapan. Hal ini dapat diketahui dari wawancara dengan siswa pada sesi konseling individu *online*, maupun dari hasil pengisian angket evaluasi pelaksanaan layanan bimbingan konseling yaitu di kelas IX C hanya 32,3 % dari 31 siswa dalam 1 kelas memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh, 48,4 % agak memahami materi dan sisanya 19,4 % belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Lebih mirisnya lagi, berdasarkan hasil angket pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang penulis sebar pada guru-guru, ternyata permasalahan ini hampir ada di semua kelas, padahal sarana prasarana pembelajaran jarak jauh sudah tersedia. Adapun permasalahan yang dihadapi guru-guru dalam pembelajaran jarak jauh adalah ada siswa yang tidak tepat waktu mengumpulkan tugas yang diberikan, kurangnya respon siswa dalam menerima informasi materi dari guru, serta siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Melihat permasalahan di atas, maka guru harus mampu mengambil langkah perbaikan untuk meningkatkan kembali motivasi belajar siswa. Motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar akan muncul bila kondisi belajar mengajar atau layanan bimbingan konseling dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan *well being*. Untuk itu dibutuhkan inovasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara daring/*online* yaitu Layanan Bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ.

COVID berbasis ZOZIZZ adalah akronim dari *Classical Online* dengan Video Conference berbasis *Zoom Meeting* dan *Quizizz*. *Classical Online* adalah proses bimbingan konseling secara klasikal yang dilakukan dengan alat bantu jaringan sebagai penghubung antara guru BK/konselor dengan siswa/klien. Fields (2011) menyebutkan bahwa konseling *online* adalah layanan terapi yang relatif baru. Konseling dikembangkan dengan menggunakan teknologi komunikasi dari yang paling sederhana menggunakan email, sesi dengan chat, sesi dengan telepon *face to face* sampai dengan penggunaan *webcam (video live sessions)*, yang secara jelas menggunakan komputer dan internet. Haberstroh (2011) menjelaskan bahwa konseling online adalah klien dan konselor berkomunikasi dengan menggunakan streaming video dan audio. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Layanan Bimbingan *Classical Online* adalah usaha membantu klien/konseli secara klasikal dengan memanfaatkan teknologi informasi, komputer dan internet.

Video Conference atau video konferensi adalah salah satu teknik pertemuan tatap muka melalui video. Pertemuan ini dibantu oleh berbagai macam media

jaringan seperti telepon ataupun media lainnya yang digunakan untuk transfer data video. Alat atau media yang digunakan dalam *video conference* ini adalah *Zoom Meeting*. Menurut Latifah dalam (Jajang, dkk. 2020), Zoom merupakan salah satu aplikasi komunikasi video berbasis cloud computing buatan perusahaan Amerika. Aplikasi ini menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran (Hortensi, 2020).

Kemudian diakhir proses layanan, evaluasi dilakukan dengan bermain *game* menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu salah satu media pembelajaran berbasis *web* berupa permainan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran (*smartsosiologi.com*). Dengan media *quizizz* siswa akan merasa sedang bermain *game*, sehingga proses belajar mengajar terasa lebih seru dan menyenangkan. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena soal-soal yang muncul di *game quizizz* adalah materi yang kita sampaikan pada saat *zoom meeting* maupun materi yang ada di *google classroom*. Menurut Purba (2019) *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan mampu menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi *quizizz* ini memungkinkan siswa untuk melakukan latihan atau evaluasi hanya dengan menggunakan perangkat elektronik mereka seperti *handphone* dan laptop. Para siswa juga bisa bersaing satu sama lainnya ketika mengerjakan soal atau kuis yang sama di kelas. Mereka akan diberikan hasil dan peringkat secara langsung setelah menjawab kuis yang diberikan. Kita bisa mengakses *quizizz* pada web *quizizz.com* dan playstore di android dengan mudah. Terdapat dua bagian pada aplikasi *quizizz* yaitu *host* atau pembuat soal (guru) dan *user* (siswa). *User* atau siswa di dalam *quizizz* hanya bisa melihat dan menjawab soal. Sedangkan *host* bisa melakukan lebih dari itu seperti menentukan waktu, jumlah soal, menentukan jenis soal, jumlah pilihan jawaban (maksimal 5), menyimpan hasil atau nilai pengerjaan dari user dan lain-lain. Hal yang membedakan *quizizz* dengan aplikasi lainnya adalah tersedianya *avatar*, *meme*, tema, musik yang dapat membuat kita terhibur saat pembelajaran. Kita juga bisa menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Setelah daftar pertanyaan selesai kita sudah bisa membagikan *link* agar siswa bisa mengikuti kuis. Menurut Noor, S. (2020) *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa ke hilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Dengan *quizizz* guru tidak akan susah-susah untuk merekap nilai, karena *quizizz* bisa merekap nilai siswa dengan sendirinya. Hal ini senada dengan hasil. Kemudian Purba (2019) juga menyebutkan bahwa dengan menggunakan *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran, konsentrasi belajar mahasiswa menjadi meningkat.

METODE

Desain penelitian ini adalah *best practice* atau praktik baik yang dilakukan dalam memberikan layanan bimbingan konseling *online* pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 1 Selemadeg. Langkah-langkah pelaksanaan *best practice* diadaptasi dari model Kemmis dan Tagart dengan tahapan-tahapan:

(1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) evaluasi dan (4) refleksi (Arikunto, 2012). Subjek penelitian siswa kelas IX SMP Negeri 1 Selemadeg yang terdiri dari 5 kelas yang menjadi kelas bimbingan penulis, yaitu kelas IX A, IX B, IX C, IX D, dan IX E. Kemudian dari kelima kelas tersebut penulis memilih kelas IX C yang memiliki rata-rata skor motivasi belajar paling rendah, yaitu rata-rata skor 59,8 % dengan kategori sedang untuk diberikan perlakuan. Data dalam *best practice* ini adalah data tentang motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan/*treatment*. Sumber data adalah siswa kelas IX C dan guru yang mengajar di kelas IX C SMP Negeri 1 Selemadeg. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar, angket evaluasi pelaksanaan layanan bimbingan konseling dan angket pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan *google formulir* dan hasil observasi/pengamatan langsung terkait motivasi belajar siswa pada saat proses layanan berlangsung. Analisis data dengan membandingkan hasil *pretest* dan *post test* kuesioner motivasi belajar siswa. Teknik pengolahan data dalam penelitian *best practice* ini dilakukan secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibutuhkan tahapan pelaksanaan layanan bimbingan konseling yang terstruktur supaya hasil optimal dan sesuai harapan. Adapun langkah-langkah implementasi Layanan Bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi.

Tahap perencanaan hal yang dilakukan adalah: menyiapkan/membentuk kelas *online* di *google classroom* dan group *whatsApps*, menyiapkan materi dan perangkatnya (RPL BK), menyiapkan absen *online* dengan *google form*, menyiapkan lembar kuesioner motivasi belajar *online*, menyiapkan kuis *e-learning/game quizizz* tentang materi yang berkenaan dengan layanan di kelas, membuat tutorial bagaimana mengunduh aplikasi *zoom meeting* dan *quizizz* serta tutorial bermain *game quizizz*.

Tahap pelaksanaan praktik baik ini selama 4 kali pertemuan sesuai dengan jadwal kelas *online* masing-masing, yaitu mulai hari Sabtu, tanggal 22 Agustus 2020 sampai dengan Sabtu, 24 Oktober 2020, dengan langkah-langkah pelaksanaan layanan yang hampir sama, yaitu *Video Conference* menggunakan *Zoom Meeting* dan *Quizizz* bedanya hanya pada materi yang disampaikan serta soal-soal evaluasi pada *quizizz*. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) mengawali kelas/*counseling online* via group *whatsApss* dengan salam, doa, dan memberikan petunjuk-petunjuk; (2) siswa menyimak video tutorial tentang cara mengunduh aplikasi *zoom meeting* dan *quizizz*, yang dibagikan melalui group *whatsApps*; (3) siswa melakukan absensi di *google classroom/google form*; (4) sebelum pembelajaran/layanan dimulai, siswa kelas IX C mendapat informasi bahwa semua materi yang akan dijelaskan pada *video conference* dengan *zoom meeting* akan dievaluasi melalui *game online quizizz* dan untuk bisa memenangkan *game* siswa harus mengikuti pembelajaran dan menyimak

materi dengan baik; (5) siswa belajar tatap muka secara *video conference/virtual* dengan *zoom meeting*, lalu penguatan materi dipelajari kembali dari materi atau powerpoint yang dikirimkan di *google classroom*; (6) siswa membaca petunjuk di *google classroom/whatsApps* tentang materi yang akan disampaikan; (7) siswa kelas IX C bermain *game quizizz/kuis e-learning* dengan sebelumnya sudah diberikan tutorial mengunduh aplikasi *quizizz* maupun tutorial cara bermain dengan *game quizizz*.

Tahap evaluasi adalah untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh. Sedangkan **tahap refleksi** meliputi kegiatan menganalisis, menjelaskan dan menyimpulkan hasil dari evaluasi sebagai revisi untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada pertemuan berikutnya.

Hambatan/Kendala

Hambatan atau kendala yang dihadapi selama pelaksanaan/pengimplementasian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ: (1) ada beberapa siswa yang tidak memiliki fasilitas pembelajaran daring, sehingga dari 31 orang siswa kelas IX C hanya 23 orang yang bisa mengikuti kegiatan layanan secara online/daring; (2) sinyal yang tidak stabil sehingga terkadang membuat siswa tidak dapat *join* di *zoom meeting room* dan *quizizz* serta tidak dapat bermain *game quizizz* dengan maksimal; (3) kuota internet yang dimiliki siswa terbatas dan ada beberapa siswa yang mengeluh pakatnya habis, sehingga tidak bisa ikut *join zoom* dan bermain *quizizz*; (4) terkadang terjadi turun peringkat walaupun siswa sudah selesai mengerjakan kuis. Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh kecepatan waktu dalam pengerjaan. Pernah ada siswa yang kompalin karena merasa dan melihat dirinya menjadi juara satu, padahal ada temannya yang bisa menjawab lebih cepat.

Penyajian Data

Motivasi belajar siswa kelas IX C sebelum maupun sesudah pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ, dievaluasi menggunakan kuesioner motivasi belajar melalui *google form* dan hasil evaluasi setiap selesai pemberian layanan bimbingan konseling. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Data Motivasi Belajar Kelas IX C SMP Negeri 1 Selemadeg sebelum Layanan COVID berbasis ZOZIZZ

Rentangan Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Prosentase
80 – 100	Sangat Tinggi	0	0 %
67 – 79	Tinggi	4	17,4 %
53 – 66	Sedang	16	69,5 %
40 – 52	Rendah	3	13,1%
20 – 39	Sangat Rendah	0	0 %
Total		23	100 %

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Kelas IX C SMP Negeri 1 Selemadeg setelah pemberian Layanan COVID berbasis ZOZIZZ

Rentangan Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Prosentase
80 – 100	Sangat Tinggi	21	91,3 %
67 – 79	Tinggi	0	0
53 – 66	Sedang	2	8,7 %
40 – 52	Rendah	0	0
20 – 39	Sangat Rendah	0	0
Total		23	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas IX C sebelum pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ adalah 13 % dengan kategori rendah, 70 % kategori sedang dan hanya 17 % yang mempunyai semangat atau motivasi belajar tinggi. Sedangkan kategori sangat rendah dan sangat tinggi tidak ada. Setelah pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ, terjadi peningkatan motivasi belajar pada siswa siswa kelas IX C yaitu 91,3 % memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi.

Tabel 3. Hasil Angket Evaluasi Layanan setiap Pertemuan di kelas IXC

Indikator	Pilihan	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Pert. 4	Keterangan
1	81 – 100 %	32,3 %	35,6 %	43,8	60 %	Pemahaman siswa terhadap materi terus mengalami peningkatan
	61 – 80 %	48,4 %	47,1 %	41,7	36 %	
	41 – 60 %	19,4 %	17,6 %	14,6 %	4 %	
	21 – 40 %	0	0	0	0	
	0 - 19 %	0	0	0	0	
2	Menyenangkan	71 %	82,4 %	75 %	84 %	Cara mengajar guru dirasakan menyenangkan
	biasa-biasa saja	25,9 %	17,6 %	25 %	16 %	
	Membosankan	3,2 %	0	0	0	
3	Ya	100 %	100 %	100 %	100 %	Materi bermakna
	Tidak	0	0	0	0	
4	Senang Sekali	96,8 %	100 %	100 %	100 %	Semua senang bermain <i>game</i>
	Tidak Senang	3,2	0	0	0	
5	Ya	90,3 %	94,1 %	100 %	100 %	<i>game</i> memotivasi belajar siswa
	Tidak	9,7 %	5,9 %	0	0	

Keterangan Indikator:

- 1 = Berapa persen materi yang disampaikan guru dapat kalian pahami?
- 2 = Bagaimana perasaan kalian terkait cara mengajar guru?
- 3 = Apakah materi yang disampaikan bermakna bagi siswa?
- 4 = Apakah kalian senang belajar sambil bermain *game Quizizz*?
- 5 = Untuk pertemuan selanjutnya, apakah kalian menginginkan *game* lagi atau tidak?

Berdasarkan tabel evaluasi layanan BK di atas, dapat diketahui bahwa setiap pertemuan motivasi belajar siswa kelas IX C meningkat yaitu untuk pemahaman materi yang disampaikan pada pertemuan pertama masih ada 19,4% siswa yang merasa hanya 41–60% mampu menyerap/memahami materi pelajaran. Sedangkan pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat setelah pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ, pemahaman siswa meningkat setiap pertemuannya dan pada pertemuan keempat, 96% siswa merasakan dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Perasaan siswa terkait cara mengajar guru, pada pertemuan pertama, masih ada 3,2% siswa yang merasakan kebosanan dalam proses belajar, dan 25,9% siswa merasakan cara mengajar guru masih biasa-biasa saja. Hal ini disebabkan karena untuk main untuk pertama kalinya, dan siswa belum fasih dalam penggunaan *quiziz*. Namun hingga pertemuan ke empat, hampir semuanya merasa senang dengan cara mengajar guru yang berbasis *zoom* dan *quizizz* meski ada 16% siswa yang merasakan masih biasa-biasa saja, itu disebabkan karena pengaruh sinyal yang membuat siswa terganggu dalam menyelesaikan *game quizizz*. 90,3-100% siswa senang bermain *quizizz* dan merasakan materi yang diberikan bermanfaat dan bermakna untuk dirinya.

Selain data di atas, motivasi belajar siswa juga diamati dari respon siswa dalam layanan klasikal di *zoom meeting* serta respon terhadap tugas-tugas maupun materi di *classroom*. Sebelum pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ, siswa responnya terhadap tugas-tugas di *classroom* sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari warna merah di *classroom* yang mengindikasikan tugas-tugas belum diserahkan.

Dampak

Dampak dari penerapan layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ di masa pandemi covid-19 adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa juga dapat dilihat dari semangat dan antusias siswa dalam mengikuti layanan klasikal di *zoom meeting room*. Dari hasil evaluasi setiap akhir sesi pemberian layanan, sebagian besar siswa mengatakan senang bisa belajar dengan *zoom* yang terasa seperti di kelas yang sebenarnya, seru dan semangat belajar sambil bermain dengan *quizizz*. Ada yang mau lagi dan lagi. Siswa jadi termotivasi menggunakan paket internetnya untuk belajar, yang sebelumnya lebih banyak digunakan untuk bermain *game* hiburan semata, yang tidak ada kaitannya dengan materi pelajaran.

Selain meningkatnya motivasi belajar siswa, dampak lainnya yang bisa dirasakan adalah *game quizizz* memudahkan guru dalam memberikan penilaian terhadap materi yang disampaikan ke siswa. Guru dapat membuat soal sendiri sesuai keinginannya, namun guru juga dapat menduplikasi soal kuis yang sudah tersedia di *quizizz*. Guru tidak perlu repot-repot membuat soal baru lagi tetapi bisa mengambil soal di *quizizz* dengan menyesuaikan sesuai kebutuhan materi saja.

SIMPULAN

Layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa yang awalnya mengalami kelesuan, tidak bersemangat, malas menyimak penjelasan guru, mengumpulkan tugas tanpa adanya dorongan mendapat nilai bagus, hanya asal mengumpul saja, namun setelah diberikan layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ motivasi belajar siswa kembali semangat di setiap pertemuan maupun dalam pengumpulan tugas-tugasnya. Dari hasil kuesioner, rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas IX C sebelum pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ dalam pelaksanaan layanan adalah = 13% dengan kategori rendah, 70% kategori sedang dan hanya 17% yang mempunyai semangat atau motivasi belajar tinggi. Sedangkan kategori sangat rendah dan sangat tinggi tidak ada. Setelah pemberian layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ, terjadi peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas IX C yaitu 91.3% memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di masa pandemi covid-19. Melihat efektivitas layanan bimbingan COVID berbasis ZOZIZZ dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memudahkan guru dalam melakukan penilaian dan analisis, maka direkomendasikan teknik ini tidak hanya akan diberikan pada kelas IX C saja, tapi juga digunakan pada kelas asuh penulis yang lainnya, serta direkomendasikan pada guru-guru mata pelajaran lain untuk ikut mencoba dan mengimplementasikan pembelajaran COVID berbasis ZOZIZZ dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima disampaikan kepada Kepala SMP Negeri 1 Selemadeg dan rekan-rekan guru BK yang sudah membantu dan mendukung penulis dalam penyelenggaraan layanan bimbingan konseling di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi aksara.
- Fields, J. (2011). *Modal sosial*. Kreasi Wacana.
- Haberstroh. (2011). Face-toface supervision of online counselors: Supervisor perspectives. Retrieved from http://counselingoutfitters.com/vistas11/Article_66.pdf. *Counseling Outfitters*.
- Hamdu, G. dan Agustina, L. (2001). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81-85.
- Hortensi, G. (2020). Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik konseling individual untuk meningkatkan disiplin belajar siswa SMK

- Negeri 5 Mataram. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 159-169. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003791>.
- Jajang, dkk. (2021). Penggunaan aplikasim zoom meeting di masa pandemi covid-a9 pada pembelajaran sains. *Jurnal Elementary*, 4(1), 18-22. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Miles, M. & Huberman. (2014). *Analisis data kualitatif (Alih bahasa Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Universitas Indonesia Press.
- Novianti, N. R. (2011). Kontribusi pengelolaan laboratorium dan motivasi belajar siswa terhadap efektifitas proses pembelajaran. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 1(1), 158-166. http://jurnal.upi.edu/file/15-Nur_Raina_Novianti.pdf
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Purba, L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizziz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/download/1028/851>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Sardiman, A. M. (2001). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Grafindo.
- Widana, I. W., Suarta, I. M., & Citrawan, I. W. (2019). Work motivation and creativity on teacher ability to develop HOTS-based assessments. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 188-200. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v3n3.378>