

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *QUIZIZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Yonly Adrianus Benufinit<sup>a</sup>, Ade Ria Pratami Malaikosa<sup>b</sup>

<sup>a</sup>*Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur*

<sup>b</sup>*SMA Kristen Tunas Gloria, Nusa Tenggara Timur*

<sup>a</sup>[yonlybungsu@gmail.com](mailto:yonlybungsu@gmail.com), <sup>b</sup>[adelpratami107@gmail.com](mailto:adelpratami107@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengaruh dari diterapkannya aplikasi *Quiziz* sebagai media pembelajaran tujuannya yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan minat belajar peserta didik, penelitian ini juga dilatar belakangi oleh minat belajar anak pada saat KBM berlangsung yang masih tergolong sangat rendah atau minim. Kurangnya minat belajar siswa maka akan berdampak pada hasil belajar yang akan diperoleh siswa kedepan oleh karena itu media pembelajaran *Quiziz* dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena media pembelajaran *Quiziz* dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Variabel dalam penelitian ini mencakup dua variabel yaitu variabel bebas mencakup media pembelajaran *Quiziz* dan variabel terikat mencakup minat belajar peserta didik. Model penelitian yang digunakan yakni *Systematic Literature Review (SLR)* atau Tinjauan Pustaka Sistematis dengan mengkaji atau mempelajari serta menganalisis bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, dengan tahap pre-test dan post test. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria yang berjumlah 40 siswa. Sampel penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok, kelas X sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan kelas X sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan melakukan pengujian hipotesis menggunakan *t-test* dengan jenis *independent sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat dikategorikan tinggi. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *quizizz* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria..

**Kata kunci** : belajar, efektivitas, media, minat, penelitian, quiziz

### ABSTRACT

*This research discusses the effect of applying the Quiziz application as a learning media, the purpose of which is to determine whether or not there is an increase in students' interest in learning, this research is also motivated by children's interest in learning when KBM takes place which is still classified as very low or minimal. Lack of student interest in learning will have an impact on the learning outcomes that students will get in the future, therefore Quiziz learning media is used as a solution to overcome these problems, because Quiziz learning media can make students more active in the learning process. The variables in this study include two variables, namely the independent variable includes Quiziz learning media and the dependent variable includes students' interest in learning. The research model used is Systematic Literature Review (SLR) or Systematic Literature Review by reviewing or studying and analyzing how the description of the use of Quizizz learning*

*media on Elementary School Students' Learning Interest. The research method used in this research is quantitative research with the type of experimental research using the Pretest-Posttest Control Group Design research design, with pre-test and post test stages. The population in this study were all X grade students of SMA Kristen Tunas Gloria totaling 40 students. The sample of this study was divided into 2 groups, class X as an experimental group with a total of 20 students and class X part of the control class with a total of 20 students. The data collection techniques used were questionnaires, observation sheets, and documentation. Data analysis techniques used by hypothesis testing using t-test with independent sample t-test type. The results of this study indicate that interest in learning after the use of quizizz learning media can be categorized as high. The conclusion of this study is that quizizz learning media has an influence on the learning interest of class X students of SMA Kristen Tunas Gloria.*

**Keywords:** *learning, effectiveness, ,media, interest, research, quizizz*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan suatu wadah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seseorang untuk dapat berpikir secara kritis tentang peradaban bangsa serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan anak bangsa[1]. Dimana pendidikan pada dasarnya merupakan usaha seseorang untuk menumbuh kembangkan potensi dan keahlian peserta didik dengan cara mendorongnya untuk melakukan hal-hal baru yang berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas seseorang.

Setiap orang membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya yang bertujuan untuk orang tersebut dapat meningkatkan kualitas dirinya dan kemampuan berpikir yang lebih luas dan kritis baik didalam lingkungan pendidikan, bermasyarakat serta lingkungan sekitar yang dapat lebih mendorong untuk melakukan sesuatu hal menuju kepada perubahan yang lebih luas. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, [2] Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pesertadidik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlakmulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah proses yang akurat dalam melibatkan 2 faktor utama baik internal maupun eksternal dalam kehidupannya.[1] Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan tidak dari orang lain misalnya, Minat belajar, Motivasi belajar, bakat dan prestasi yang diraih. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri seseorang peserta didik itu sendiri lingkungan belajar, kehidupan berkeluarga, teman sebayar, lingkungan sekitar dan lain sebagainya. Untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kualitas seorang anak dalam proses pembelajaran maka dapat dilihat dari minat belajar peserta didik itu sendiri.

Minat belajar peserta didik itu sendiri akan sangat berpengaruh pada hasil belajar yang akan peserta didik capai kedepan. Dengan demikian maka semakin tinggi minat belajar peserta didik maka akan semakin baik hasil belajar yang akan dicapai begitupun sebaliknya jika semakin rendah minat belajar peserta didik maka akan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik.

Cara meningkatkan minat belajar seorang peserta didik dengan cara menggunakan berbagai cara dan teknik dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan memperbaiki media pembelajaran yang dipakai guru dalam mengajar, media pembelajaran yang dipakai pun harus lebih mengarah pada IT dan perkembangan Teknologi yang berkembang sekarang.

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat sekarang ini, membuat para guru makin kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang kreatif untuk digunakan dalam pembelajaran untuk itu guru lebih dituntut lagi untuk lebih kreatif dalam pemilihan media pembelajaran yang kreatif untuk menunjang suasana pembelajarn yang jauh lebih efektif dan membuat minat belajar makin bertambah sehingga hasil belajar yang dicapai pun sangat memuaskan bagi peserta didik. Penggunaan *Quiziz* cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam *quiziz* dan dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. Kuis dapat dibagikan dengan kode kepada siswa. [3]

Maka dapat disimpulkan bahwa *quiziz* adalah salah satu media pembelajaran berbasis game digital yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *ipad*, *tablet*, dan *Smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Kristen Tunas Gloria Kelas XI, diperoleh informasi bahwa selama berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran siswa merasa jenuh dengan setiap pembelajaran yang berlangsung, hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yang diakibatkan oleh minat belajar siswa itu sendiri.

#### A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diambil dari 2 kata yaitu media dan pembelajaran, kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin “*medius*” yang artinya “tengah”, “perantaraan” atau “pengantar”. Sedangkan kata media dalam bahasa arab artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima yang bersangkutan atau berkaitan. Disamping itu kata Media menurut (Falahudin, 2017) media merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran serta berfungsi sebagai media pengantara atau perantara pesan dari guru kepada siswa melalui media pembelajaran yang disiapkan. [4]

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Falahudin, maka dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran memiliki makna dan arti yang cukup penting dalam dunia pendidikan terkhususnya untuk seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran ini maka dapat membantu guru dalam menyalurkan materi atau pesan kepada siswa melalui berbagai media yang disiapkan, sehingga hal ini dapat sehigga hal ini dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi siswa, dengan begitu minat belajar siswa akan semakin meningkat dan kemudian akan berpengaruh baik pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Ketentuan dalam pemilihan media pembelajaran dilihat dari berbagai aspek yang dapat mendorong sebagai berikut: (1) media dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka akan menunjang tercapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (2) Media pembelajaran telah didasarkan pada ketepatan yang meningkatkan pencapaian akademisi. (3) Media pembelajaran yang dipilih hendaklah tidak bergantung pada

kebutuhan individual siswa. (4)Peralatan media pembelajaran yang dibutuhkan hendaknya mencapai dan dapat menunjang kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. (5) Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mudah, murah dan dapat ditemukan bagi setiap pengguna terkhususnya bagi seorang guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. (6) Guru diharapkan mampu menguasai dan mengoperasikan media pembelajaran dengan baik dan benar sehingga terciptanya kegiatan belajar mengajar yang aman dan nyaman. (7) media yang dipilih hendaknya memiliki daya mutu dan teknis yang bagus untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2014).

Berdasarkan hasil uraian yang ditemukan diatas tentang criteria pemilihan media pembelajaran maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria pemilihan dan penggunaan media yang baik yakni media yang dapat digunakan dengan kapasitas yang baik, mudah dioperasikan, murah, terjangkau, serta memiliki kualitas penunjang kegiatan pembelajaran dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien akan membuat siswa semangat dalam belajar dan terus memicu siswa untuk makin tekun dalam belajar dengan hal ini maka akan menimbulkan peningkatan minat dan hasil belajar yang akan diperoleh siswa dengan baik.

#### B. Quiziz

*Quiziz* merupakan platform termurah dan mudah untuk digunakan sebagai sebuah web tools untuk membuat permainan dalam bentuk quiz interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk penilaian formatif seseorang guru terhadap siswa.[5] Aplikasinya bersifat online tools artinya dapat dibuka hanya dengan berbantuan

internet. Dengan penggunaan *quiziz* sebagai media pembelajaran maka akan memudahkan seorang guru dalam membentuk dan mendesain soal dengan mudah. *Quiziz* yaitu media pembelajaran online yang dapat diakses dengan menggunakan laptop atau handphone, dengan *quiziz* ini memudahkan guru dengan membentuk susunan soal yang telah dilengkapi dan diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan dengan banyaknya sarana interaksi dalam *quiziz* akan sangat memudahkan guru dalam menyusun dan membentuk soal. Aplikasi ini dapat diakses pada [www.Quiziz.com](http://www.Quiziz.com) [6] oleh karena itu dengan media *quiziz* ini akan memudahkan siswa dalam belajar akan lebih efektif dalam mengerjakan soal-soal latihan dalam bentuk *quiziz* dengan mudah karena *quiziz* merupakan platform yang berkembang sesuai dengan perkembangan IT saat ini.

*Quiziz* ini mempunyai karakteristik permainan tersendiri seperti : avatar, tema, meme dan music hiburan yang menyenangkan dan menarik sebagai media pembelajaran, dengan *quiziz* juga dapat membuat siswa bersaing dalam belajar karena pada saat mengerjakan *quiziz* mereka akan tau seberapa mampu mereka mengerjakan tugas yang akan terlihat dari hasil akhir yang diperoleh. Platform *Quiziz* bisa dikatakan juga sebagai game edukasi yang memungkinkan antar siswa yang 1 dan siswa yang lain saling beruji kemampuan dalam mengerjakan tugas dan soal *quiziz* dengan harapan untuk memperoleh nilai yang tinggi.[7]

Dalam *quiziz* tidak adanya batasan jumlah pertanyaan yang akan dibuat, terdapat berbagai jenis dan bentuk quiz yang ingin dibuat bisa dalam bentuk pilihan ganda, drag and drop, tebak gambar, isian dan masih banyak jenis soal lainnya. Setiap pertanyaan yang dibuat dapat memiliki gambar atau video yang dapat di sertakan dalam soal yang

mengandung audio dan gambar yang menarik, dalam *quiziz* juga guru dapat memberikan 1 kunci jawaban benar dari beberapa kunci jawaban yang diberikan, guru juga bisa menyetting point atau nilai yang akan diperoleh siswa padasetiap nomor soal yang disediakan. Guru dapat mengatur permainan quiz mmenjadi public atau pribadi, guru jga bisa untuk mengatur berapa kali siswa dapat mengakses quiz tersebut. Permainan quiz dapat dilakukan dengan cara guru membagikan kode kepada siswa atau bisa dengan menggunakan *scan barcode*. Dengan permainan *quiziz* ini siswa akan muda mengetahui ttingkat pengetahuan mereka dalam menguasai materi yang dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dalam mengerjakan quiz.

Penerapan game edukasi *quiziz* dapat dilakukan siswa dirumah atau di dalam kelas dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop.[7] Jumlah siswa yang akan mengerjakan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis sesuai denan daftar hadir guru, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa. Siswa mengerjakan kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.

Langkah-langkah membuat kuis pada platform *Quiziz* yang dapat diikuti oleh seorang guru[3] adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan pembelajaran dengan membuat akun terlebih dahulu pada *quiziz* dengan mengunjungi situs [www.Quiziz.com](http://www.Quiziz.com) [6]
2. Untuk membuat akun *quiziz* kita bisa login menggunakan akun google atau gmail yang sudah kita

punya terlebih dahulu.

3. Kemudian kita pilih peran sebagai guru atau teacher dan melengkapi semua data yang diminta pada akun *quiziz*.
4. Kemudian untuk membuat kuis maka, klik opem *quiziz* creator kemudian isi nama kuis sesuai dengan yang disiapkan dan membuat pertanyaan bisa diketik sendiri atau di export dari dokumen baik pdf maupun word, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, “question preview” melihat embali soal kuis dan jawaban yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru, menghapus soal yang tidak diperlukan, klik finished jika sudah pas soal yang dibuat.
5. Memberikan soal kuis kepada siswa untuk dikerjakan dengan cara membagikan kode yang ada pada kuis atau bisa juga dengan scan barcode.
6. Guru dapat melihat pada akun *quiziz* seberapa banyak siswa yang sudah mulai mengerjakan, berapa banyak soal yang sudah dikerjakan, dan guru juga bisa melihat peringkat siswa tertinggi, siswa yang mendapatkan nilai terendah. Dan hasil kuis bisa di print untuk dijadikan pegangan guru dan siswa.

Langkah-langkah untuk siswa dapat mengerjakan *quiziz* dengan baik dan benar.[3]

1. Siswa masuk ke *quiziz* kemudian klik [join.quiziz.com](http://join.quiziz.com) di browser handphone ataupun laptop masing-masing.
2. Siswa bisa menggunakan akun google ataupun alamat *email*, setelah masuk maka siswa akan terlihat di layar laptop guru tersebut.
3. Setelah bergabung siswa akan mengerjakan kuis yang telah

disediakan. Setelah mengerjakan maka siswa akan bisa melihat nilai secara langsung.

Adapun kelebihan *quiziz* sebagai media pembelajaran yaitu :

1. Media *Quiziz* terdapat batasan waktu sehingga siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quiziz*. [8]
2. Jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar yang akan terlihat pada computer sebagai operator.
3. Handphone dan laptop yang susah terhubung ke koneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan siswa bisa masuk dan mengerjakan kuis yang disediakan.
4. Peserta bisa mengerjakan pertanyaan berikutnya tanpa menunggu peserta lain.
5. Dalam *quiziz* tidak ada batasan jumlah kata dalam pertanyaan dan jawaban.
6. *Quizizz* terintegrasi dengan Google Classroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan karena mereka log in dengan akun google mereka.

Adapun kekurangan *Quiziz* sebagai media pembelajaran yaitu pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan di jawab. Maka dari itu media pembelajaran *Quiziz* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat dirasakan oleh penggunanya

### C. Minat Belajar

Minat belajar siswa sangat erat keterkaitannya dengan motivasi, kepribadian dan konsep diri seseorang bisa juga factor keturunan, pengaruh teman sebaya dan juga lingkungan hidup. Dalam implementasinya, minat atau dorongan dalam diri seseorang terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengimplemetasikan dirinya melalui belajar. Dimana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan

siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dimiliki siswa.

Riswandi (2013) mengatakan Materi pembelajaran yang diambil dari kehidupan dapat memenuhi kebutuhan dan menarik minat untuk dipelajari dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan yang bersifat praktis. Secara konseptual, minat dapat dikatakan memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir seseorang dalam segala aktivitasnya, termasuk dalam belajar.

Adapun ciri-ciri minat dalam diri seseorang yaitu minat tumbuh bersamaan dengan bertumbuhnya perkembangan fisik dan mental seorang anak artinya minat anak pada suatu bidang yang disukainya akan berubah sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan yang ada pada diri anak tersebut. Minat juga bisa bergantung sesuai dengan perkembangan budaya artinya jika suatu budaya sudah hilang akan minat tersebut juga akan hilang.

Keberhasilan seseorang dalam pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari minat belajar orang tersebut, artinya tanpa minat siswa mungkin tidak punya keinginan untuk belajar, tetapi jika adanya minat maka akan memicu seorang siswa dalam belajar dan menuntut ilmu. Minat juga tidak muncul dengan sendiri, minat akan muncul ketika ada faktor yang mempengaruhi seseorang. Menurut Susanto (2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan minat seseorang dalam belajar yaitu, lingkungan sekitar, teman sekelas, orang tua, teman sebaya dan pola asuh orang tua yang baik. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi adanya minat belajar seorang siswa yaitu Motivasi, bahan ajar dan media yang digunakan, guru yang memaparkan materi, teman, keluarga, pergaulan dan cita-cita.

Minat yang tumbuh dalam diri seseorang akan terus mendorong orang tersebut untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu. Ada beberapa indikator yang mendorong adanya minat dalam diri seseorang sebagai berikut: perasaan senang belajar yang ada pada diri seseorang, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan perhatian siswa dalam pembelajaran.

Salah satu cara yang efektif untuk membangkitkan minat-minat siswa yaitu dengan mengembangkan minat-minat yang sudah ada sebelumnya. Misalkan minat siswa atau minat seseorang pada balap mobil, Sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya (Slameto,2010).

Keinginan peserta didik dalam memilih atau menyukai suatu mata pelajaran secara sungguh-sungguh dibanding dengan mata pelajaran lainnya pada dasarnya dipengaruhi oleh minat siswa yang bersangkutan. Di sisi lain, minat peserta didik juga banyak didorong oleh pola pikir dan kebiasaan yang mereka alami bersama teman. Artinya, bisa saja seorang anak yang awal mulanya tidak minat pada bidang tertentu, namun karena pergaulan dan dorong dari teman-temannya akhirnya membuat anak yang tadinya tidak minat pada bidang tersebut akhirnya menjadi minat karena adanya pengaruh positif dari temannya.

Minat belajar merupakan peranan penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya minat tersebut akan membuat seseorang termotivasi dan lebih memusatkan perhatiannya pada pelajaran tersebut semakin tinggi,

semakin besar minat anak tersebut, semakin tinggi motivasi dalam belajarnya maka akan semakin baik pada hasil akhir yang akan didapat oleh anak tersebut. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan factor penting dalam proses pembelajaran seseorang.

Minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan seberapa besar keaktifan anak dalam belajar, jadi bisa diartikan bahwa minat belajar merupakan factor yang sangat berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan atau hasil belajar anak. Susanto (2019) mengatakan maka semakin jelas bahwa minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang.

Untuk meningkatkan minat belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu pemilihan media pembelajaran dalam kelas. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh (Arsyad,2019) beliau mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa pemilihan media pembelajaran dalam kelas sangat berpengaruh pada minat, motivasi dan hasil belajar pada seorang anak, guru yang kreatif harus bisa untuk pandai memilih media pembelajaran yang menarik, dalam hal ini pembelajaran yang lebih mengarah pada dunia IT sesuai dengan perkembangan sekarang ini, karena kebanyakan anak lebih suka belajar dengan menggunakan gadget untuk itu guru juga pandai untuk memanfaatkan semua situasi perubahan yang ada. Teori ini senada dengan apa yang dikatakan Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat

bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang menarik maka siswa akan semangat dalam belajar dan lebih efektif dalam mengerjakan kuis.

Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka dipapan peringkat, instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Dengan menggunakan aplikasi *quiziz* ini dapat membantu meningkatkan minat dan meningkatkan konsentrasi siswa. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efisien diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria yang berjumlah 40 siswa. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan cara purposive sampling, yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti dikarenakan peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam pengambilan sampelnya. (Suharsimi Arikunto, 2005).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan banyak angka atau kuantitas suatu produk dalam penelitian. Ini sejalan dengan pendapat Arikunto, penelitian kuantitatif dituntut banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya (Suharsimi Arikunto, 2002). Jenis penelitian ini adalah penelitian 2 kelas eksperimen dimana kelas eksperimen pertama mendapatkan perlakuan produk media pembelajaran

menggunakan *quiziz*, sedangkan kelas eksperimen kedua tidak mendapat perlakuan produk.[9]

Desain dalam penelitian ini yaitu menggunakan *pretest dan posttest*. Dalam desain penelitian ini terdapat 1 kelas dibagi menjadi 2 kelompok yang mana satu kelompok diberikan perlakuan media pembelajaran menggunakan *quiziz* dan yang satu tidak diberikan perlakuan media pembelajaran, gunanya untuk mengetahui apakah terjadi perubahan yang signifikan yang efektif dalam menggunakan media pembelajaran menggunakan *quiziz* dalam pembelajaran yang dapat di ukur dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dimana dalam desain penelitian ini kelompok kelas control dan kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran terlebih dahulu, sebelum dilakukan penerapan produk. Kelas eksperimen akan mendapat perlakuan produk untuk mengerjakan kuis menggunakan *quiziz*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan produk dalam mengerjakan kuis.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal-soal dalam bentuk pilihan ganda (multiple choice) sebanyak 10 nomor soal dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam bentuk soal-soal pretest dan posttest yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T terhadap uji hipotesis dengan program *SPSS (Statistical Program for Social Science)* versi 16.0.

### Uji Hipotesis Uji

Pada penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan hasil angket masing-masing kelas setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran *quiziz* pada kelas eksperimen dan tidak diterapkan pada kelas kontrol

menggunakan Independent Sample t-Test. Independent Sample t-Test digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil posttest minat siswa yang telah diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi *SPSS Statistic Version 16.0*. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

- Hipotesis nol ( $H_0$ ) = tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *quiziz* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria
- Hipotesis satu ( $H_1$ ) = terdapat pengaruh media pembelajaran *quiziz* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan 3 tujuan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui gambaran penggunaan media *quiziz*, mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan *quiziz*, dan pengaruh penggunaan media *quiziz* bagi peserta didik kelas X.

Langkah awal yang dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian adalah dengan melakukan validasi angket yang akan disebarakan kepada responden dalam hal ini siswa, dimana angket tersebut memuat tentang kelayakan produk yang diterapkan, instrumen angket minat belajar siswa kelas X dengan menggunakan media *quiziz*, yang mana angket tersebut telah lolos divalidasi oleh ahli media terlebih dahulu sebelum diterapkan.

#### A. Analisa Dan Hasil Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian dari Al Husnul Khatimah Mz[10] dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quiziz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V

Sekolah Dasar dijadikan sebagai rujukan pada penelitian kali ini. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini yaitu :

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar yang dilakukan mulai tanggal 14 Juli 2020. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang total populasi terdiri dari 54 siswa. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *quiziz* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran *quiziz*. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dengan melakukan *pre-test*, pertemuan kedua dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quiziz*, pertemuan ketiga lanjut penyajian materi menggunakan media pembelajaran *quiziz*, dan pertemuan keempat dengan pemberian *post-test*. Pada pertemuan pertama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quiziz* tergolong efektif dengan presentase 77,78%, dikarenakan beberapa indikator penilaian belum dilaksanakan secara maksimal. Adapun indikator pelaksanaan yang harus dicapai menurut (Abdullah,2013) yaitu perasaan senang belajar dimana seorang siswa yang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran maka ia akan berusaha mempelajarinya, dan sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajarinya, keterlibatan siswa dalam belajar, ketertarikan siswa dalam belajar berhubungan dengan sesuatu yang mendorong siswa untuk cenderung tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, perhatian siswa dalam pembelajaran adanya perhatian menjadi salah satu indikator minat. Seorang siswa memiliki minat pada mata pelajaran tertentu maka dengan sendirinya ia akan berkonsentrasi memperhatikan guru

dalam menjelaskan materi pembelajaran. Pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong sangat efektif dengan persentase 88,89%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quiziz* setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan  $T_{hitung}$  dengan  $T_{tabel}$  serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil statistik menggunakan uji t (*Independent sample T-test*) diperoleh nilai  $T_{tabel}$  sebesar 2006 dengan  $df = 52$ , sedangkan nilai  $T_{hitung}$  sebesar 52,701. Dari data tersebut terlihat bahwa,  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $52,701 > 2006$ ), dan hasil perbandingan nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *quiziz* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *quiziz*. Maka, berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa  $H_0$  penelitian ditolak dan  $H_a$  penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *quiziz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Gambaran Penggunaan media pembelajaran *quiziz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar berlangsung sangat efektif dengan membagikan link *quiziz* kepada siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran.
2. Minat Belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar setelah menggunakan media pembelajaran *quiziz* tinggi.

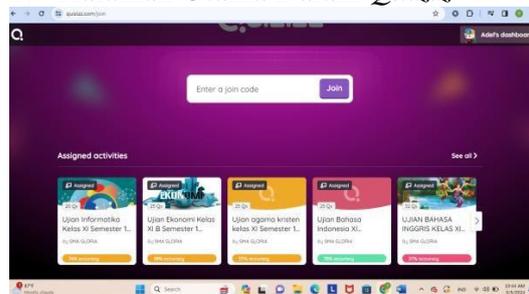
3. Penggunaan media pembelajaran *quiziz* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

## B. Analisa Dan Hasil Penelitian Sekarang

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Al Husnul Khatimah Mz[10] dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan motivasi anak dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz*, yang dapat dilihat pada pembahasan sebagai berikut :

### 4.1 Hasil Pembuatan Kuis menggunakan *Quiziz*.

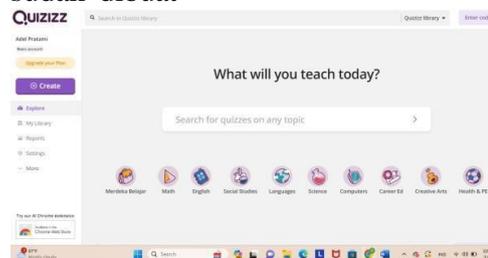
#### 1. Halaman Utama Dalam *Quiziz*



Gambar 4.1 Halaman Utama dalam *quiziz*

Langkah awal dalam membuat kuis pada *quiziz*, terlebih dahulu maka kita akan mengunjungi laman [quiziz.com](https://quiziz.com) kita harus membuat akun *quiziz* dengan cara sign up terlebih dahulu kemudian akan masuk pada tampilan awal *Quiziz* pada gambar 4.1

#### 2. Tampilan Profil atau Akun yang sudah dibuat

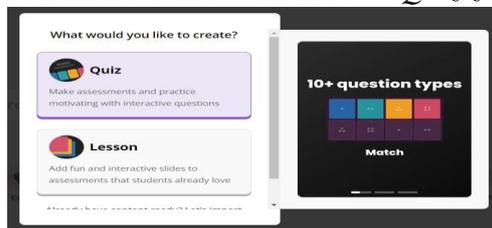


Gambar 4.2 Tampilan Profil atau Akun yang sudah ada

Setelah lakukan sign up maka kita akan punya akun sendiri dalam *quiziz* seperti pada gambar 4.2. yang mana dalam halaman atau tampilan akun

terdapat beberapa perintah ada Create kuis, ada explore, my library, reports, settings, collection, profile, *logout* dengan fungsinya masing-masing

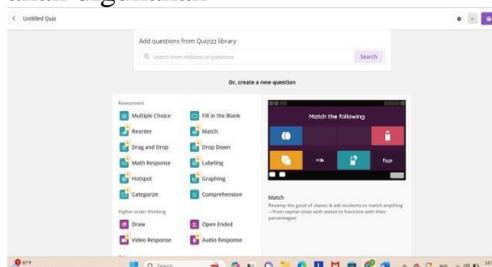
### 3. Halaman Membuat Kuis Pada Quiziz



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Create untuk membuat Kuis

Pada Halaman ini ketika kita klik Create maka kita akan diarahkan ke halaman create yang ada pada gambar 3.3, setelah itu kita klik lagi bagian Quiz untuk mulai membuat kuis yang akan kita buat.

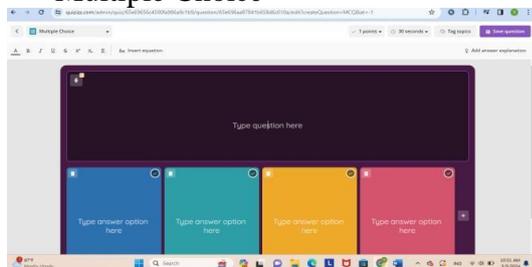
### 4. Halaman Pemilihan Jenis Kuis yang akan digunakan



Gambar 4.4 Halaman Jenis Kuis dalam Quiziz

Gambar 4.4 merupakan tampilan jenis kuis dalam *quiziz*.

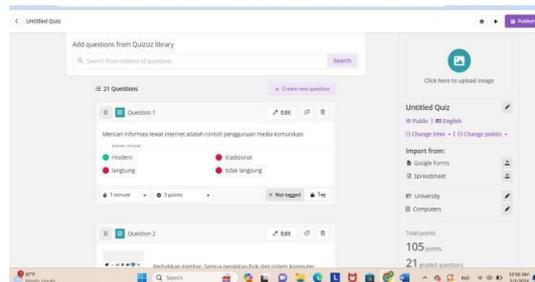
### 5. Lembar Kerja Kuis Menggunakan Multiple Choice



Gambar 4.5 Lembar kerja Kuis

Gambar 4.5 merupakan contoh lembar kerja kuis dari beberapa jenis kuis dalam *quiziz* yang ada.

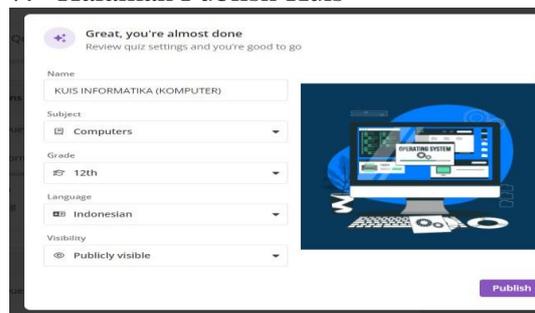
### 6. Halaman Hasil Pembuatan Soal Kuis



Gambar 4.6 Halaman Hasil Pembuatan Soal Kuis.

Gambar 4.6 merupakan hasil pembuatan soal kuis pada *quiziz*, setelah kita sudah selesai membuat soal maka selanjutnya adalah kita lakukan publish kuis untuk dapat diakses oleh peserta didik.

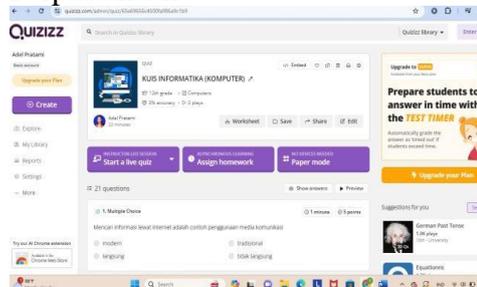
### 7. Halaman Publish Kuis



Gambar 4.7 Halaman Publish Kuis

Gambar 4.7 setelah kita klik tombol publish kuis maka kita akan diarahkan ke halaman diatas dan kita disuru untuk mengisi setiap kotak yang ada untuk melengkapi data kita sebelum publish, setelah itu klik tombol publish untuk publish kuis.

### 8. Halaman My Library atau Perpustakaan

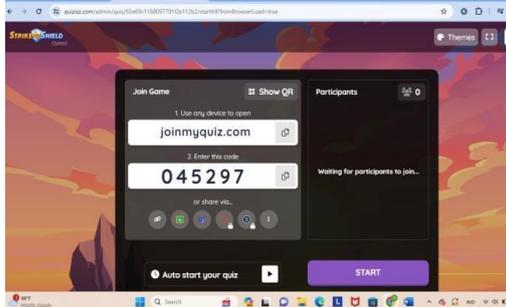


Gambar 4.8 Halaman My library

Gambar 4.8 merupakan halaman my library dalam *quiziz*, setelah kita

lakukan publish kuis maka kita akan punya perpustakaan dalam *quiziz* seperti pada gambar diatas.

9. Halaman Memulai Kuis



Gambar 4.9 Halaman Memulai Kuis  
Gambar 4.9 merupakan halaman untuk kita bagikan kode join ke siswa untuk siswa dapat masuk ke kuis tersebut.

4.2 Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran *Quiziz*

Persentase tingkat pencapaian pada pertemua pertama proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 77% dan berada pada kategori efektif dan pada pertemuan kedua proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 89% dan berada pada kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* berlangsung sangat efektif dikarenakan persentase kategori pertemuan 1 dan pertemuan 2 meningkat.

4.3 Gambaran Terjadinya Perubahan Dan Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil Analisis Data Deskriptif Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel 4.1 Deskripsi Pre-test Minat Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test Eksperimen	20	25	60	46.10	10.617
Valid N (listwise)	20				

Sumber SPSS Statistic Versi 16.0

Berdasarkan tabel 4.1 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen sebesar 46,10, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 60 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 25 dengan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 35 dengan standar deviation sebesar 10,617.

Tabel 4.2 Deskripsi Pre-test Minat Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-tes kontrol	20	30	70	47.05	9.827
Valid N (listwise)	20				

Sumber SPSS Statistic Versi 16.0

Berdasarkan tabel 4.2 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol sebesar 47,05, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 70 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 30 dengan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 40 dengan standar deviation sebesar 9,827.

Tabel 4.3 Deskripsi Post-Test

Minat Belajar Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
post-test Eksperimen	20	70	95	82.25	5.955
Valid N (listwise)	20				

Sumber SPSS Statistic Versi 16.0

Berdasarkan tabel 4.3 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen sebesar 82,25, Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 5,955, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 95 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 70 dengan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 25.

Tabel 4.4 Deskripsi Post-Test Minat Belajar Kelas kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
post-test kontrol	20	40	75	61.75	9.358
Valid N (listwise)	20				

Sumber SPSS Statistic Versi 16.0

Berdasarkan tabel 4.4 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol sebesar 61,75, Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 9,358, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 75 sedangkan nilai

terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 40 dengan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 35.

Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Tabel 4.5 Hasil Uji Sampel t-test Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Independent Samples Test					
kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
hasil_b elajar post_eksperimen	20	82.25	5.955	1.332	
post_kontrol	20	61.75	9.358	2.092	

Sumber SPSS Statistic Versi 16.0

C. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria yang dilakukan pada tanggal 23 Februari 2024. Subjek penelitian terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang total populasi terdiri dari 40 siswa. Dimana proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *quiziz* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran tidak menggunakan media *quiziz*. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 hari pertemuan. Pada pertemuan pertama dan ke dua proses pembelajaran dilakukan dengan dengan media pembelajaran *quiziz*, yang mana dapat diukur dengan menggunakan hasil post-test kelas eksperimen dan post- test kelas kontrol yaitu Nilai mean pada kelas kontrol sebesar 61,75, standar deviasi sebesar 9,358 standar eror mean yang di dapat sebesar 2,092. Sedangkan post-test kelas ekperimen nilai rata-rata (Mean) sebesar 82,25 std deviasinya sebesar 5,955 dan std error mean sebesar 1,332. Maka,

berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa H<sub>0</sub> penelitian ditolak dan H<sub>a</sub> penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain :

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria berlangsung sangat efektif dengan cara membagikan link *quizizz* kepada siswa untuk dapat melaksanakan proses pengerjaan kuis yang terjadi pada proses pembelajaran.
2. Minat belajar siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *quizizz*.
3. Penggunaan media pembelajaran *quizizz* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas X SMA Kristen Tunas Gloria.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang," *Pujangga*, vol. 1, no. 2, p. 31, 2017, doi: 10.47313/pujangga.v1i2.320.
- [2] Minuchin, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," vol. 4, no. 1, pp. 147–173, 2003.
- [3] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi/JIITUJ*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2020, doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- [4] C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda," *J. Kedokt. Diponegoro*, vol. 6, no. 2, pp. 402–416, 2017.
- [5] Y. I. Aini, "(PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu," *J. Kependidikan*, vol. 2, no. 25, pp. 1–6, 2019.
- [6] "*Quizizz*", [Online]. Available: <http://www.quizizz.com/>
- [7] M. SIMANJUNTAK, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Quizizz* Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *J. Bhs. Indones. Prima*, vol. 2, no. 2, pp. 103–112, 2020, doi: 10.34012/bip.v2i2.1729.
- [8] C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- [9] K. P. Mentor, "INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF," pp. 59–75.
- [10] A. Husnul Khatimah mz, P. Bundu, and B. H. Prima Findiga, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar The Effect Of Using *Quizizz* Learning Media on the Learning Interest of Fifth Grade Elementary School Students," pp. 1–13, 2018, [Online]. Available: <https://site.undipa.ac.id/vision-mission/>
- [11] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan. Bab Ii Kajian Teori.*
- [12] Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran; Edisi revisi. In Repositori Riset Kesehatan Nasional*