

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Humairoh

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Jl. Muchtar Basri No. 3, Glugur Darat II, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara

humairoh1442@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode library research. Sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan pemanfaatan aplikasi quizizz. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang pemanfaatan aplikasi quizizz lalu menganalisis pemanfaatan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pemanfaat aplikasi quizizz sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Aplikasi Quizizz, Minat Belajar.

1. PENDAHULUAN

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Factor internal salah satunya adalah minat siswa dalam belajar, Minat merupakan factor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Minat Belajar yang tinggi akan cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya Minat Belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah. Jika Minat Belajar siswa baik maka akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang akhirnya akan berdampak positif pada prestasi belajar siswa, begitu pula sebaliknya ketika Minat Belajar siswa kurang baik, siswa menjadi kurang berminat untuk belajar sehingga lemah dalam memahami materi yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa menjadi kurang optimal (Hariani, dkk 2021). Ada banyak hal yang membuat minat belajar siswa ini muncul, salah satunya ialah penggunaan media yang digunakan oleh pendidik saat sedang melaksanakan proses pembelajaran. Setiap siswa tentunya sangat bosan jika seorang pendidik hanya mampu menggunakan media yang terpaku pada salah satu media saja, bahkan ada pendidik yang masih saja tidak menggunakan media saat melaksanakan proses pembelajaran. Tentunya ini sangat akan membosankan, terlebih lagi saat ini hampir setiap peserta didik sudah memiliki sebuah Handphone dan hampir setiap sekolah memperbolehkan membawa Handphone ke sekolah.

Di dalam handphone yang dimiliki siswa ada banyak hal yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya ialah menggunakan aplikasi quizizz yang bisa diunduh pada setiap handphone. Dengan adanya aplikasi tersebut yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tentunya ini akan dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mengasyikkan. Sebab mereka bisa berbaur dengan handphone yang mereka memiliki dan disana mereka akan melihat banyak fitur yang sangat menarik untuk diketahui. Semakin tingginya kecanggihan teknologi tanpa disadari ini merupakan sebuah peluang besar untuk para pendidik dapat berkarya, bahkan ini merupakan sebuah celah untuk bisa menjadi seorang pendidik yang professional dengan menggunakan berbagai macam media berbasis teknologi. Bukan hanya membangkitkan minat belajar siswa tetapi juga menambah minat pendidik untuk semakin lebih baik dalam menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik. Pendidik tentunya dapat berkreasi dengan menggunakan laptop atau computer yang tersedia di sekolah.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi Quizizz ini masih jarang digunakan dan bahkan belum digunakan oleh sebagian guru di Indonesia. Adanya aplikasi Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Di dalam aplikasi quizizz ini memiliki banyak fungsi yang bukan hanya menjadi ruang kelas, tetapi bisa juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan siswa pun dapat melihat hasil jawaban yang dimilikinya secara langsung pada layar handphone atau computer yang digunakan. Dengan memanfaatkan aplikasi quizizz yang ada tentunya ini dapat memanfaatkan nilai guna dari Handphone yang dimiliki siswa agar mereka dapat mengetahui fungsi dari penggunaan Handphone sebagai alat media pembelajaran dan pendidik pun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media akhirnya merubah menjadi menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa.

Menurut Slameto (2010: 180) dalam buku belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya menyatakan bahwa: "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa

keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri dapat berupa seseorang, suatu obyek, suatu situasi, suatu aktivitas dan lain sebagainya. Minat tersebut dapat meningkatkan menjadi besar apabila hubungan tersebut semakin kuat dan dekat. Penggunaan media sebagai bahan ajar berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga diharapkan penyaluran informasi atau materi yang disampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Seels & Glasgow (dalam Sutirman 2013:16) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. Quizizz memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan menumbuhkan minat belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan pada metode Kajian Pustaka (Library Research) yang berlokasi di perpustakaan baik secara online maupun offline. Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti kualitatif sebagai human instrument, sebagaimana pernyataan Sugiyono (2014), bahwa dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrument penelitian sederhana berupa observasi dan studi dokumentasi, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui menganalisis dokumen-dokumen sumber.

Sumber data yang dalam penelitian ini adalah manusia dan selain manusia. Pengambilan sumber data diambil melalui purposive, yaitu teknik penentuan sampel dengan berdasarkan beberapa pertimbangan tertentu. Pengambilan sumber data diambil secara purposive, yaitu teknik Penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut sugiyono (2014) dalam penelitian ini peneliti mengambil sebuah sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah suatu cara pengambilan sampel atau data yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri- ciri atau sifat-sifat tertentu, berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam menentukan sampel diperlukan beberapa hal yang dapat dijadikan penentuan dasar, antara lain : Jurnal/Artikel penelitian (minimal terindeks OJS), topic kajian pada jurnal tentang aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, media pembelajaran berbasis online, minat belajar siswa.

Teknik pengumpulan yang akan digunakan oleh peneliti ialah studi dokumentasi dan observasi. Peneliti memilih teknik ini disebabkan oleh adanya penelitian kualitatif deskriptif dalam penelitian ini dan data yang diteliti oleh peneliti berupa 10 jurnal dokumenter. Setelah pengumpulan data yang diperlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya diproses atau dianalisis. Analisis data merupakan kegiatan memproses data hasil penelitian sehingga data tersebut dapat menjawab pertanyaan penelitian atau proses menyederhanakan data ke dalam bentuk lain yang lebih mudah diinterpretasikan. Dalam teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah melalui tiga tahap model air, yaitu:

Reduksi Data (Data Reduction) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dan dicari temanya. Reduksi data juga berarti sebagai sebuah proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan. Reduksi data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis menggolongkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak perlu mengenai faktor yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara sedemikian rupa untuk dapat ditarik kesimpulan dan kemudian diverifikasi.

Penyajian Data (Data Display) Setelah data direduksi, selanjutnya adalah menyajikan data. Sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang ada dikelompokkan pada bagian masing-masing. Data yang disajikan disesuaikan dengan informasi yang didapat dari catatan yang ada.

Verifikasi (Conclusion Drawing) Berdasarkan permulaan pengumpulan data, selanjutnya mulai mencari kejelasan, konfigurasi yang mungkin, dan proposisi. Penelitian yang berkompeten akan menangani kesimpulan-kesimpulan yang longgar, tetap terbuka dan tidak skeptik, akan tetapi kesimpulan sudah disediakan, mula-mula belum jelas, kemudian lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Setelah itu kemungkinan akhir muncul sampai pengumpulan data berakhir. Peneliti melakukan verifikasi yaitu melakukan pengumpulan data mengenai faktor yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kemudian membuat kesimpulan, kesimpulan awal mula-mula mungkin belum jelas namun setelah itu akan semakin rinci dan mengakar dengan kokoh.

Dalam mengecek keabsahan data pada penelitian ini digunakan kredibilitas. Kriteria ini digunakan untuk membuktikan bahwa data atau informasi yang diperoleh benar-benar mengandung nilai kebenaran (truth value).

3. HASIL

Data penelitian yang peneliti pilih adalah jurnal-jurnal yang relevan yang terindeksi minimal OJS, dengan topik kajian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, minat belajar siswa. Berikut hasil analisis yang peneliti sajikan di tabel di bawah ini yang menunjukkan faktor-faktor yang diekstraksi dari literatur yang diulas, yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan. Ada beberapa hal yang membuat penggunaan Quizizz ini menjadi terhambat yaitu kurangnya kecanggihan jaringan internet di sekolah, kurangnya keterampilan teknologi, sulitnya membagi waktu untuk penggunaan sebab terlalu banyak memakan waktu untuk menghubungkan jaringan internet dan kurangnya Handphone/computer yang tersedia. Namun menurut peneliti faktor-faktor lain yang mendukung penggunaan Quizizz ini adalah

menariknya tampilan pada quizizz, kemudahan dalam memahami cara menggunakan, mempermudah siswa/mahasiswa dalam memahami pembelajaran yang berlangsung, sederhana dan menarik, serta memiliki timer untuk melatih siswa/mahasiswa agar dapat mengerjakan tugas dengan disiplin dan tepat waktu.

Tabel 1. analisis yang penelitian

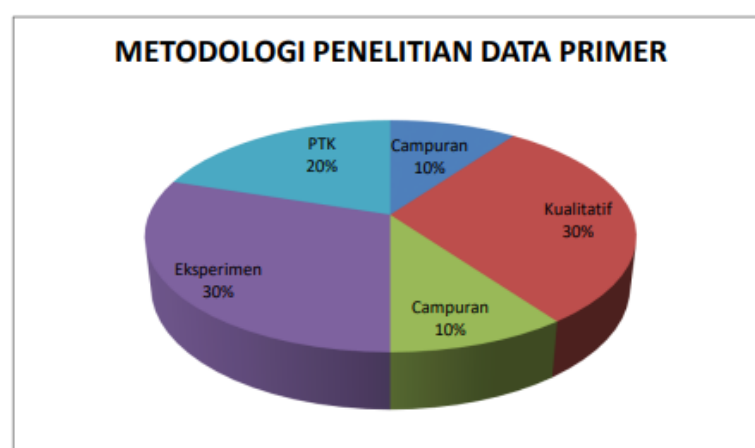
Judul Penelitian	Aspek Materi	Aspek tampilan antar muka	Aspek perangkat lunak
Lasia Agustina, Indra Martha Rusmana (2020). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. (Metode Penelitian Kualitatif)	Kegiatan belajar tercapai sesuai dengan rancangan kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	Tidak ditemukan	Terjadi interaksi antara siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung
Muhtadin Amri, Yus Arijia Shobri (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. Metode Campuran (Mix Method)	Mahasiswa menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi mahasiswa karena hasil jawaban mahasiswa menunjukkan bahwasannya penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran mata kuliah Akuntansi Konsolidasi	Hasil dari pendapat mahasiswa menyatakan bahwasannya tampilan quizizz menarik baginya	Dalam jurnal tersebut seorang peneliti menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi quizizz terbilang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi
	Bank Syariah terletak pada rentan nilai >3,4 s/d 4,2.		belajar, dan juga membuat mahasiswa lebih aktif belajar.

Halimatus Solikah (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 (Metode penelitian eksperimen)	Pemberian materi melalui penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> membuat siswa menjadi semakin lebih mudah dipelajari, terlihat dari sejumlah siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran <i>Quizizz</i> yang digunakan.	Siswa menjadi terdukung oleh adanya ranking yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.	Tercipta sebuah pembelajaran yang memudahkan guru untuk memberikan materi dengan menarik dan memudahkan siswa untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar.
Leony Sanga Lamsari (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> pada mata kuliah kimia fisika I. (Metode kualitatif)	Peneliti dalam jurnal menyatakan bahwasannya materi yang digunakan berbeda-beda dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> untuk	evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> dapat menggunakan materi yang berbeda dan untuk memperoleh hasil maksimal	Peneliti menyatakan dengan adanya penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> siswa dapat lebih mudah dalam mengakses sumber belajar yang
	memperoleh hasil maksimal		interaktif dan menyenangkan
Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya (Metode Eksperimen)	Kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dengan adanya penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa	Tampilan Menarik	Pembelajaran yang berlangsung menjadi sangat mudah

Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyarningsih (2019). Implementasi media game edukasi <i>quizizz</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X IPA 7 SMA negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. (Metode PTK)	a) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96; b) Terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92 c) Terdapat peningkatan respons positif dari siswa sebesar 80%	Suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan	Pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> yang sangat mudah digunakan.
	pada siklus I dan siklus II sebesar 93%.		
Dayanti, Rita Novi, Admaja Dwi Herlambang, and Satrio Hadi Wijoyo (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang (Metode eksperimen)	Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah berbantu aplikasi <i>quizizz</i> ini membuat materi yang dipelajari lebih mudah memahami	Tidak ditemukan	Adanya banyak kemudahan yang terjadi setelah menggunakan aplikasi pembelajaran <i>quizizz</i>
Jati, Dionisius Heckie Puspoko (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis <i>Quizizz</i> . Volume 4 No.5. (Metode PTK)	Kegiatan belajar mengajar di masa Pandemi Covid 19 ini sangat terbantu dengan adanya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i>	<i>Quizizz</i> memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik hiburan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajar	Dengan adanya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> , hal ini jelas sangat membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran di masa Pandemi Covid 19

		ran menjadi lebih menyenangkan.	
Dewi, Hartini (2019). "Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi <i>Quizizz</i> Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. Volume 3 No.10 (Metode PTK)	Jumlah siswa yang mendapat kriteria pemahaman semakin meningkat setelah mempelajari materi dengan cara menghafal sebelum memulai tes di <i>quizizz</i>	Tidak ditemukan	Tidak ditemukan
Yudi (2020). Penerapan <i>Quizizz</i> Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. Volume 5 No.1. (Metode Kualitatif)	Penyampaian materi diterima dengan baik oleh siswa	Tampilan yang ada di <i>quizizz</i> seperti mainan sehingga pembelajar jadi menyenangkan	Penggunaannya sangat mudah

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penelitian diatas sebagai sumber data peneliti yang akan dianalisis hasilnya, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya yang dikaji ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan dan Universitas. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk 46 meningkatkan minat belajar siswa telah dilakukan menggunakan Metodologi Kualitatif, Campuran, Eksperimen dan PTK.



Gambar 1
Metodologi Penelitian Data dari Studi literatur Terdahulu

Mengacu pada gambar diatas metode penelitian Eksperimen dan Kualitatif yang paling banyak digunakan pada studi literatur terdahulu sebesar 60% dari data peneliti karena

metode penelitian Eksperimen dan Kualitatif bersifat menggunakan suatu media baru disuatu lembaga pendidikan serta menguji kevalidannya apakah media yang baru dirancang tersebut menumbuhkan minat belajar siswa atau tidak.

4. PEMBAHASAN

Dari studi literatur yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Terdapat beberapa aspek sebagai pedoman peneliti untuk menilai apakah minat belajar siswa meningkat dengan memanfaatkan aplikasi quizizz sebagai media belajar di sekolah maupun universitas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba melalui pemanfaatan aplikasi quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran, mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan quizizz ini dapat berguna untuk menumbuhkan perhatian, pemahaman, keaktifan, ketelitian dan ketenangan. Gambar dibawah ini yang memperlihatkan aspek terbanyak yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang bersumber dari studi literatur sebelumnya.



Gambar 2. Aspek Pengamatan

Dapat dilihat bahwa dari 10 jurnal yang paling tinggi tingkat persennya ialah Aspek Materi, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan materi mudah disampaikan oleh guru melalui adanya penggunaan aplikasi quizizz. Lalu setelah itu tingkat Aspek Perangkat Lunak memiliki tingkat persen yang lebih tinggi dari tingkat tampilan Antarmuka. Hal ini disebabkan oleh 3 jurnal yang tidak membahas mengenai tampilan antar muka dan 1 jurnal yang tidak membahas mengenai perangkat lunak. Minat adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh siswa SMK Jurusan Akuntansi, mulai dari memunculkan ciri-ciri mengikuti pembelajaran dengan serius tanpa ada paksaan dan menjalani proses pembelajaran dengan baik berdasarkan keinginan dari diri sendiri. Jika seorang siswa sudah memiliki minat terhadap pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, minat terlihat dari bagaimana siswa menyikapi pembelajaran yang berlangsung dan terlihat dari cara siswa merespon pembelajaran yang diberi guru.

Dengan adanya penggunaan quizizz dapat membuat siswa SMK mulai ikut berinteraksi dengan pembelajaran, bukan hanya berinteraksi dengan guru. Siswa mulai merasa bahwa belajar itu menyenangkan setelah mulai menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut. Siswa merasa senang dengan tampilan yang ada di layar handphone dan siswa menganggap bahwa penggunaan quizizz terbilang sangat mudah

digunakan. Didalam quizizz siswa dapat membaca materi, mengerjakan tugas dan dapat berdiskusi dengan teman. Saat proses pengerjaan tes berlangsung siswa akan mulai berlomba satu sama lain untuk mengerjakan soal masing-masing dengan waktu yang telah ditetapkan. Siswa merasa menjadi semangat mengerjakan karna sibuk bersaing untuk cepat menyelesaikan tugas dengan baik.

Dengan adanya timer maka siswa tidak akan bertele-tele dalam menyelesaikan dan dapat menumbuhkan rasa saling berlomba antar siswa. Siswa mulai mengetahui bahwa materi yang disampaikan itu simple, padahal sebelumnya guru juga sudah memberikan materi dengan cara manual. Dan siswa juga mulai mengetahui apa perbedaan dari proses pembelajaran menggunakan internet dan dengan penggunaan pembelajaran manual. Guru pun mulai mengetahui apa cara yang dapat mengatasi sebuah rasa jenuh yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan quizizz pembelajaran menjadi menyenangkan serta membuat siswa mulai peduli terhadap materi pembelajaran dan mulai ikut serta terhadap proses pembelajaran dengan adanya ketertarikan terhadap media pembelajaran quizizz yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Aspek Materi

Dalam studi literatur terdahulu pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media belajar diketahui bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96, terdapat pula peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92 dan terdapat juga peningkatan respons positif dari siswa sebesar 80% pada siklus I dan siklus II sebesar 93% (Agung Setiawan dkk. 2019).

Di dalam studi literatur (Halimatus Solikah.2020) juga menyatakan bahwasannya pemberian materi melalui penggunaan aplikasi quizizz dapat mempermudah siswa dalam menerima materi baru dan mempermudah siswa untuk mempelajarinya serta terlihat banyak siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran Quizizz yang digunakan. Lain pula dengan penelitian Citra dkk (2020) yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dengan adanya penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa melalui pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media belajar siswa.

Aspek tampilan antar muka

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih maka semakin luas pula cara seseorang untuk mencari sesuatu yang dapat mempermudah segala urusan. Seperti halnya seorang guru, dengan adanya perkembangan teknologi tentunya hal ini dapat membuat guru menjadi lebih efisien dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan dari adanya perkembangan teknologi adalah pemanfaatan internet. Dari adanya internet muncullah sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama quizizz yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Dengan adanya quizizz guru lebih mudah menyampaikan materi, namun penggunaan quizizz ini memiliki batasan waktu pengerjaan yang telah diatur oleh guru. Dengan adanya batasan waktu ini dapat membuat siswa menjadi saling berlomba, dampak buruknya adalah terlalu sibuk berlomba dan akhirnya membuat siswa menjadi tidak konsentrasi sebab terpacu kepada waktu. Muhtadin Amri dkk (2020) pada penelitiannya terdapat sebuah respon yang menyatakan bahwasannya salah satu seorang responden merasakan tidak fokus dalam memahami soal sebab terlalu fokus kepada batas waktu dan adanya

pemakaian jaringan internet membuat salah seorang responden menjadi kesulitan menggunakan aplikasi tersebut.

Aspek perangkat lunak

Perangkat lunak yang mudah dioperasikan adalah salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan diatas disetujui oleh Agung Setiawan dkk (2019) Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas perlu diwujudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan bisa dicapai sehingga mutu pendidikan meningkat. Selain itu Muhtadin Amri (2020) juga menyatakan berbagai manfaat dari penggunaan Quizizz yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan juga membuat mahasiswa lebih aktif belajar. Yudi Sudihartono (2020) juga menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi quizizz terbilang sangat mudah dipahami. Dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu terlihat bahwasannya perangkat lunak memang sangat mudah dioperasikan sehingga dapat membuat pembelajaran bisa berjalan dengan baik melalui adanya pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan aplikasi berjalan dengan mudah dan pembelajaran berjalan dengan baik maka akan terlihat pula manfaat bagi penggunanya. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwasannya aspek kemudahan dalam aplikasi quizizz sebagai media belajar berhasil dalam meningkatkan minat belajarsiswa.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Hasil penelitian yang digunakan berasal dari penelitian di berbagai jenjang pendidikan dengan menggunakan satu penggunaan media pembelajaran yang sama yaitu penggunaan media pembelajaran quizizz. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah ditelaah, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan oleh setiap kalangan pelajar maupun guru
2. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang memiliki nilai guna tinggi sehingga dapat menumbuhkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya
3. Dengan adanya quizizz guru bisa menciptakan suasana belajar yang baru
4. Guru tidak sulit lagi mencari solusi dalam memecahkan masalah perihal siswa yang kurang peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung

REFERENSI

- Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. Jurnal EDUSAINTEK.Vol. 3.ISBN : 2685-5852. 2019
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy.(2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Vol.8. No.2. 2020

- Halimatus Solikah. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal BAPALA* Vol.7. No.3. 2020
- Hariani, P. P., Wiranda, A., & Sihotang, I. M. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 4(1), 38-49.
- Muhtadin Amri, Yus Arijia Shobri. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol. 13, No.1. 24 Maret 2020
- Sudihartono, Yudi (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm UM Metro*. Vol.5. No.1. 2020
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sutirman. (2013). Media dan Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta : Graha Ilmu