

Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau

Ramadhani^{1*}, Esti Suryani Putri², Muhammad Syafi'i³

^{1,3} Pendidikan Fisika, Universitas Riau

² SMK Migas Bumi Melayu Riau

*Email: ramadhani1434@student.unri.ac.id

Received 28/01/2023; accepted 28/01/2023 ; published 28/01/2023

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh dalam kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Perbaikan mutu pendidikan akan meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia di negara tersebut. Keberhasilan dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil yang dicapai oleh peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan untuk melihat keberhasilan kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan Metode pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik. Metode pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, salah satu metode yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik. Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini menggabungkan antara pendidikan, permainan dan teknologi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan dalam menggunakan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode deskriptif, Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan data deskriptif. Data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan dari hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata. Hasil dari penelitian dengan menggunakan Quizizz ini sangat efektif dalam proses kegiatan pembelajaran di SMK MIGAS Bumi Melayu Riau.

Kata Kunci : Quizizz, Media pembelajaran, Motivasi dan hasil belajar

Abstract

Education is one aspect that is very influential in the quality of human resources in a country. Improving the quality of education will improve the quality of human resources in the country. Success in carrying out learning activities can be seen from the results achieved by students. One of the efforts made to see the success of learning activities is to use learning methods that can attract the attention of students. Learning methods that utilize current technological developments can be used to increase student motivation and learning outcomes, one of the methods that can be used is by using the Quizizz application as a learning medium that can attract students' attention. Quizizz is an application that can be used as a medium for learning activities. This application combines education, games and technology. The purpose of this study is to describe how the use of the Quizizz application affects student motivation and learning outcomes. This study uses observation and descriptive methods. The approach used is a qualitative approach with descriptive data. Descriptive data, namely data collected from research results using words. The results of research using Quizizz are very effective in the process of learning activities at SMK MIGAS Bumi Melayu Riau.

Keywords: Quizizz, Learning Media, Motivation and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh dalam kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Perbaikan mutu pendidikan dalam upaya

peningkatan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan hal itu, maka perlu adanya inovasi – inovasi dalam penggunaan teknologi didalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan siswa yang memiliki tingkah laku yang baik, dan meliputi perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran diperlukan keaktifan siswa agar terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa, hal ini berguna supaya kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif. Kegiatan belajar juga harus disusun dengan baik agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa dengan pemahaman konsep yang bagus akan memiliki hasil belajar yang baik, begitu pula sebaliknya. Faktor lain yang bisa menjadi penentuan keberhasilan pembelajaran lainnya yaitu ketepatan media pembelajaran dan penerapan model pembelajaran. Seorang pendidik atau guru diwajibkan memahami berbagai metode belajar yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. *Game Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model ini merupakan teknik atau cara yang bisa membantu pelajar untuk meningkatkan potensi dan kualitas pelajar itu sendiri, Pranoto, S. E. (2020).

Untuk mendukung keberhasilan dalam penggunaan model dan metode pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media yang berkaitan dengan model pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbantuan media permainan digital ini berhubungan erat dengan kondisi mental serta sosial siswa. Siswa akan berpartisipasi dengan baik jika terdapatnya minat dan motivasi belajar yang bagus pula. Salah satu media pembelajaran yang menarik, dan akan diminati banyak peserta didik adalah media pembelajaran berbasis permainan. Media yang digunakan yaitu aplikasi *Quizizz*. aplikasi ini bersifat 2 arah yang bisa mengembangkan kerjasama, komunikasi, dan juga interaksi antar siswa, Elyas, A. H. (2018); Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021).

Quizizz merupakan sebuah aplikasi permainan atau software yang menggabungkan antara permainan digital dengan pendidikan, Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Aplikasi ini bisa digunakan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang didalamnya menimbulkan interaksi antara siswa dengan guru bersifat fleksibel. kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti menjawab soal dan kuis interaktif yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran oleh guru. Aplikasi ini sangat mudah diakses dan digunakan dimana saja. dengan menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran akan mempermudah guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran supaya peserta didik tidak merasa bosan. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang baik dan menarik minat siswa tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. Setiap guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam mencapai keberhasilan belajar Mujahidin, A. A., dkk (2021); Rusmana, I. M. (2020).

Berbagai penelitian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* yang menunjukkan kemanfaatan yang akan didapat ketika menggunakan aplikasi ini, bahwa *Quizizz* mampu memperbaiki kompetensi siswa. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* menjadi salah satu usaha dalam mengatasi permasalahan pendidikan Indonesia yang masih konvensional. Pembelajaran berbantuan teknologi bisa menjadi upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, terutama pada siswa SMK, Kurniawan, T. (2022); Dasat, P. J. (2021). Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, pemanfaatan

aplikasi *Quizizz* ini bisa menjadi upaya menyelesaikan permasalahan tersebut, tanpa menghilangkan isi dari materi yang telah disampaikan oleh guru, Salsabila, U. H.dkk, (2020)

Berdasarkan yang diuraikan diatas, peneliti membahas “Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” tahun ajaran 2022/2023. Peneliti mengangkat judul ini karena ingin mengetahui apakah penggunaan media aplikasi *Quizizz* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SMK MIGAS Bumi Melayu Riau.

METODE PENELITIAN

SMK MIGAS Bumi Melayu Riau merupakan tempat dilaksanakannya penelitian dengan periode semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode deskriptif yang akan mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan data deskriptif. Data deskriptif yaitu data yang didapatkan dari hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata. Pembahasan masalah pada artikel ini, peneliti menggunakan populasi dan sampel yaitu kelas X Produksi MIGAS yang berjumlah 18 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran

Pada siswa di SMK MIGAS Bumi Melayu Riau, metode pembelajaran konvensional dengan penyampaian materi secara langsung oleh guru belum bisa menjadi metode pembelajaran yang baik. Siswa – siswi SMK MIGAS Bumi Melayu Riau yang masih dalam tahap pencarian jati diri, dan masih sulit dalam mengontrol diri. Penggunaan metode konvensional akan menjadikan pembelajaran terasa membosankan yang menjadikan hasil belajar siswa rendah.

Penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Di Indonesia, terdapat beberapa pola – pola yang digunakan dalam pembelajaran yang diaplikasikan. Pola – pola itu terbagi menjadi empat, yang pertama pola tradisional yaitu pola yang diterapkan antara hubungan guru dengan siswa secara langsung, yang kedua pola pembelajaran guru dengan menggunakan media, yang ketiga pola pembelajaran bermedia, dan yang keempat pola pembelajaran yang hanya dengan media saja.

Penggunaan *Quizizz* ini sebagai media pembelajaran masuk kategori dalam pola pembelajaran yang ketiga, dimana pada pola pembelajaran ini menjadikan media sebagai komponen pembelajaran menjadi sama dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *Quizizz* adalah pola pembelajaran multimedia interaktif. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan - kelebihan yang bisa dengan mudah dimanfaatkan untuk media pembelajaran dan bahan evaluasi pembelajaran, seperti terdapat data dan perhitungan statistik dari hasil kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, hal ini akan menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam aplikasi *Quizizz* ini masih banyak fitur lain yang bisa dimanfaatkan sehingga dalam pemberian tugas siswa tidak akan merasa bosan dan menjadi lebih mudah dalam menjawab pertanyaan. karena *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan karena ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan bisa menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan guru. dan *Quizizz* sangat mudah diakses. Kuis

interaktif ini memiliki 4 sampai 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Apabila kuis sudah siap digunakan, bisa dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode sebanyak 6 angka.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Dalam dunia pendidikan, inovasi yang dilakukan para pendidik sangat diperlukan. tenaga pendidik juga harus bisa menguasai perkembangan teknologi saat ini. pendidik bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif. salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan sebuah aplikasi atau software yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan kuis interaktif antara siswa dengan guru, didalam aplikasi ini banyak fitur menarik yang bisa membuat peserta didik menjadi tertarik dan antusias dalam proses kegiatan pembelajaran.

Aplikasi Quizizz ini memiliki beberapa kelebihan yang bisa dengan mudah dimanfaatkan dalam media pembelajaran, kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses kegiatan pembelajaran pada siswa yaitu sebagai berikut :

- Mempermudahkan para guru dalam membuat soal dan kuis interaktif.
- Memberikan kemudahan pada siswa untuk melihat hasilnya berupa point dan ranking secara langsung.
- Memberikan kemudahan pada siswa ketika salah menjawab soal atau kuis, maka akan langsung menampilkan jawaban yang benar, sehingga siswa bisa mengoreksi secara mandiri.
- Ketika selesai mengerjakan semua soal, akan ditampilkan kembali review question pada sesi akhir, ini berguna untuk mencermati kembali jawaban yang dipilih.
- Setiap siswa mendapatkan letak soal yang berbeda, karena Quizizz mengacak secara otomatis untuk mengurangi kecurangan.

Quizizz sebagai media pembelajaran juga memiliki kekurangan atau kelemahan, yakni:

- Koneksi internet yang buruk akan mengganggu keberlangsungan kuis interaktif.
- Saat mengerjakan soal atau kuis, siswa bisa membuka tab baru dalam mencari jawaban.
- Masalah waktu, siswa yang awalnya mendapat posisi pertama, kemungkinan mengalami penurunan posisi, karena kurang tepatnya pengaturan waktu.
- Siswa yang telat bergabung akan menjadi sebuah permasalahan.

Kelengkapan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Quizizz sangat mendukung kesuksesan proses pembelajaran diberbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk pada siswa SMK. Pemanfaatan dan perbaikan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai pelengkap kekurangan ketika membuat dan memanfaatkan aplikasi ini. Pengembangan dari media ini membantu dalam proses pembelajaran hingga bisa membentuk karakter dan motivasi siswa dalam belajar.

Hasil Belajar yang dapat dicapai

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, ternyata siswa – siswi SMK MIGAS Bumi Melayu Riau lebih tertarik dalam menggunakan metode seperti ini dibanding menggunakan metode seperti biasa. Mereka sangat antusias dalam menjawab soal – soal yang peneliti buat di aplikasi Quizizz ini, hal ini membuat motivasi

belajar mereka meningkat. Maka penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangat efektif.



Gambar 1. Penggunaan *Quizizz* pada kuis interaktif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menganalisis data yang telah diteliti, maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* ini sangat efektif dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK MIGAS Bumi Melayu Riau. Penerapan pembelajaran berbantuan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dinilai cukup efektif, karena memperhatikan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan setiap siswa.

Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* ini menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru yaitu peserta didik kadang cepat merasa bosan dalam belajar saat guru menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan metode yang bervariasi seperti menggunakan aplikasi *Quizizz* ini bisa membuat peserta didik menjadi tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT peneliti panjatkan karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Peneliti juga banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu dan tenaga. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini, peneliti mengucapkan terima kasih Bapak Dr. Muhammad Syafi'i, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan PLP, Ibu Winda Octafia, S.T, M.T selaku kepala SMK Migas Bumi Melayu Riau, Ibu Esti Suryani Putri, S.Pd selaku guru pamong PLP SMK Migas Bumi Melayu Riau.

DAFTAR PUSTAKA

Dasat, P. J. (2021). Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas Viia Smp Negeri 6 Kupang Tengah Dalam Memahami Materi Teks Deskripsi Dengan Aplikasi *Quizizz* Selama Masa

- Pandemi Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021. *Optimisme: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(1), 21-27.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, (56).
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089-3100.
- Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ|*, 4(2), 163-173.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.