JURNAL 12 WAIHERU
p-ISSN: 2477-135X, e-ISSN: 2808-4098
Volume. 8, Nomor 1, Tahun 2022

# *THE USE OF QUIZIZZ LEARNING MEDIA TO IMPROVE INTEREST IN ANSWERING QUESTIONS*

**Fajar Alamsyah**
Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Cempaga Hulu
fajaralamsyah39538@gmail.com

***Abstract***

*This study aims to determine the effectiveness of using Quizizz learning media to improve students' interest in answering questions on Indonesian subjects. The type of this research is quantitative research with research subjects are students of class XII Multimedia room 1, totaling 30 people at SMKN 1 Cempaga Hulu, kab. East Kotawaringin, prov. Central Kalimantan. Data were collected by researchers using two instruments, namely tests and questionnaires. The first instrument used by the researcher in collecting data was the pre-test and post-test given by the researcher to 30 students of class XII Multimedia room 1. While the second instrument was a questionnaire in the form of a google form. The data collected were analyzed using the SPSS (Statistical Package for the Social Science) application and also analyzed quantitatively. The results of data analysis using the SPSS application show that the test results mean the pre-test is 66.66 and the mean post-test is 77.44, the mean pre-test is lower than the mean post-test, and the results of data analysis show that there is an improvement in interest to students when students answer questions about Indonesian subjects. Meanwhile, from the results of the questionnaire analysis in the form of google forms, 71% of students agree that answering questions on Indonesian subjects using Quizizz learning media is a fun activity. From the results of the data analysis, it can be concluded by the researcher that Quizizz is one of the fun and effective media to improve students' interest in answering questions at SMKN 1 Cempaga Hulu, especially for students of class XII Multimedia room 1.*

***keywords****: learning media, quizizz, learning outcomes.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan minat menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia oleh peserta didik. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII Multimedia ruang 1 yang berjumlah 30 orang di SMKN 1 Cempaga Hulu, kab. Kotawaringin Timur, prov. Kalimantan Tengah. Data dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan dua instrument yaitu tes dan angket. Instrument pertama yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah pre-test dan post-test yang diberikan oleh peneliti kepada 30 peserta didik kelas XII Multimedia ruang 1. Sementara instrument kedua adalah angket yang berbentuk google form. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Package for the Social Science) dan juga dianalisis secara quantitatif. Hasil dari analisis data menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan bahwa hasil uji mean pre-test sebesar 66,66 dan mean post-test sebesar 77,44, mean pre-test lebih rendah daripada mean post-test, dari hasil analisis data menunjukkan bahwa ada peningkatan minat tehadap peserta didik ketika peserta didik menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sementara, dari hasil analisis angket berupa google form menunjukkan sebesar 71% peserta didik setuju bahwa menjawab pertanyaan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz adalah kegiatan yang menyenangkan. Dari hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa

Quizizz adalah salah satu media yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan minat menjawab soal oleh peserta didik di SMKN 1 Cempaga Hulu, khususnya bagi peserta didik kelas XII Multimedia ruang 1.

**kata kunci:** media pembelajaran, quizizz, hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Pada tahun 2019 dunia dilanda oleh wabah virus yang bernama Covid-19 (Coronavirus Disease 2019). Covid-19 telah memberikan efeknegatif bagi seluruh elemen, termasuk elemen pendidikan. Mau tidak mau, pendidikan yang semula sudah tertata rapi sistemnya, kini harus dihentikan dan dialihkan pada sistem pendidikan online atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). SMK Negeri 1 Cempaga Hulu sebagai salah satu sekolah yang berkualitas di Kabupaten Kotawaringin Timur, sama halnya seperti sekolah lain, akibat situasi pandemi Covid-19 ini, harus melaksanakan kegiatan belajar-mengajar dalam bentuk daring atau PJJ. Kehadiran pembelajaran jarak jauh ini masih bersifat asing, khususnya bagi pengajar yang tergolong generasi non milenial. Hal ini tentu menimbulkan banyak kesulitan, sehingga sebuah pembelajaran yang bermutu dan esensial susah untuk dijalankan. Beberapa guru yang masih merem teknologi, hanya mengandalkan umpan materi berupa teks online, yang tentunya hal ini sangat membosankan bagi siswa karena tidak adanya kehadiran seorang guru dalam suasana pembelajarannya.

Surat edaran Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah Nomor 421/2413/Disdik/VII/2021 tentang Penundaan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas Tahun Pelajaran 2021/2022, yang menginstruksikan sebagai berikut: 1). Pembelajaran tatap muka terbatas ditunda dan akan ditinjau kembali dengan memperhatikan status Zonasi wilayah penyebaran covid-19, 2). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan Belajar dari Rumah (BDR) atau Pembelajaran jarak Jauh (PJJ), 3). Pembelajaran Tahun Pelajaran 2021/2022 dimulai hari Senin, 12 Juli 2021, dan 4). Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan layanan belajar berbasis daring dengan metode kelas maya (virtual Class).

Berdasarkan hasil observasi, siswa SMK Negeri 1 Cempaga Hulu memiliki minat mengerjakan soal yang rendah, khususnya siswa kelas XII MM 1. Hal ini dikarenakan media yang digunakan guru bersifat monoton karena hanya mengandalkan pemberian tugas berbentuk teks melalui Whatsapp Group dan Classroom.

Berdasarkan hasil pengamatan, tugas yang diserahkan siswa sebelum tindakan. Diketahui bahwa keseluruhan jumlah siswa kelas XII MM 1 adalah 30 orang. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan secara daring melalui Classroom pada Senin, 26 Juli 2021 dihadiri oleh 22 siswa. Pemberian tugas kepada siswa melalui Classroom, dengan cara memberikan soal yang harus dijawab dengan metode tulisan hanya dikerjakan oleh 10 siswa. Hal ini tentu tidak sesuai dengan harapan guru. Karena akan berdampak pada nilai yang diperoleh serta prestasi siswa kedepannya.

Purba, dkk (2020:2) menyatakan bahwa pembelajaran akan berjalan dengan baik dan hasilnya maksimal ketika disertai dengan media pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, tidak zamannya lagi proses pembelajaran dilakukan tanpa dilengkapi dengan media pembelajaran. Melihat situasi ini, maka

diperlukan media yang dapat merangsang perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam menjawab soal, agar pengukuran pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen pada BAB IV tentang guru, bagian kedua tentang hak dan kewajiban, pasal 14 menyatakan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berhak: memperoleh dan memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran untuk menunjang kelancaran tugas keprofesionalan, serta pasal 20 menyatakan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Hal ini sejalan dengan pendapat Alamsyah dkk (2020) yang menyatakan bahwa guru membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya, membentuk kompetensi dan memahami materi standar yang dipelajari.

Dalam UU Nomor 74 Tahun 2008 (dalam perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017) tentang guru dijelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam melaksanakan tugasnya, setiap guru akan selalu dihadapkan dengan perubahan zaman yang terus bergulir. Perkembangan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi dan informasi juga turut mempengaruhi tugas utama mereka menjadi guru. Untuk memberikan pelayanan prima, seorang guru harus memiliki inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Melihat persoalan ini, penulis sebagai seorang guru perlu bertindak untuk mewujudkan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan tugas kepada siswa saat PJJ, sehingga pengukuran pemahaman materi yang disampaikan dapat berjalan dengan baik. Salah satu media pembelajaran berbasis web yang bisa diterapkan pada pembelajaran daring di masa pandemi ini adalah Quizizz.

Ahmad (2021:105) menyatakan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran berupa media online untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Rahmawati (2021:209) menyatakan bahwa media Quizizz dapat meningkatkan dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan dari rumah dengan menggunakan gawai atau komputer mereka. Media Quizizz memiliki karakteristik permainan yang menarik dan musik yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Media Quizizz dilengkapi dengan tema-tema yang menarik yang dapat memberikan kesan menyenangkan dalam proses belajar dan tidak membuat bosan peserta didik.

## METODE

### Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Cempaga Hulu, kabupaten Kotawaringin Timur, provinsi Kalimantan Tengah pada tanggal 17 Januari 2022 sampai 18 Maret 2022.

### Macam/ Sifat Penelitian

Jaya (2020) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan beberapa temuan yang dapat dicapai dengan menggunakan beberapa prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada

gejala-gejala atau fenomena-fenomena yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia, yang dinamakan sebagai variabel. Pendekatan kuantitatif hakikat hubungannya di antara variabel-variabel yang dianalisis dengan menggunakan teori yang objektif. Fenomena yang terjadi di SMKN 1 Cempaga Hulu saat ini adalah, seluruh siswa kelas XII mengalami penurunan minat dalam mengerjakan soal mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena jumlah yang terlalu besar, peneliti memilih satu kelas sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XII Multimedia ruang 1 yang berjumlah 30 siswa. Alasan peneliti memilih kelas ini sebagai sampel adalah, hasil nilai dan keaktifan siswa yang cenderung lebih rendah dalam mengerjakan soal mata pelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan dengan kelas lainnya.

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua instrument yaitu tes dan online questionnaire. Instrument pertama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes yang berupa pre-test dan post-test. Sementara instrument kedua adalah online questionnaire berupa google form sheet.

Pada pengumpulan data tahap awal, peneliti menggunakan pre-tes dan post-tes pada siswa kelas XII Multimedia ruang 1, pada tahapam pre-tes siswa mengerjakan soal mata pelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan aplikasi Quizizz. Pada tahapan post-tes siswa diminta menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Dari hasil pre-tes dan post-tes tersebut, peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk memvalidasi data yang terkumpul. Sementara dilakukan validasi data, terlihat ada perbedaan hasil pre-tes dan post-test pada mean di masing – masing tahapan.

Tahapan kedua dalam pengumpulan data di penelitian ini adalah dengan mendistribusikan online questionnaire kepada siswa kelas XII Multimedia ruang 1 berjumlah 30 siswa. Online questionnaire berisi lima pernyataan terkait pengerjaan soal mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini dilakukan supaya peneliti mengetahui, apakah aplikasi Quiziz cocok untuk siswa kelas XII Multimedia ruang 1 atau tidak. Hasil dari online questionnaire dianalisis secara kualitatif dengan cara menjelaskan hasil dari nilai online questionnaire pada aplikasi google form.

**Teknik Analisis Data**

Analisis data deskriptif pada penelitian kuantitatif adalah analisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data-data yang ditemukan secara apa adanya. Deskripsi pada penelitian kuantitatif ialah menggambarkan data-data yang berupa angka-angka dengan deskripsi berdasarkan data tersebut secara jelas. Pada penelitian ini ada dua data yang dianalisis secara deskriptif yaitu, hasil pretest dan posttest menggunakan aplikasi Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) dan hasil online questionnaire pada aplikasi google form.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan instrumen yang digunakan oleh peneliti, ada dua hasil data dalam penelitian ini. Hasil pertama didapatkan dari instrumen tes dengan cara peneliti membandingkan hasil kerja siswa pada saat pre-test dan post-test. Pada tahapan pre-test siswa mengerjakan soal tanpa menggunkan aplikasi Quizizz, sementara pada saat post-test, siswa mengerjakan soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Pada tahap post-tes, siswa menjawab soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz, tahapan yang dilakukan oleh siswa yaitu membagikan link

soal Quizizz kepada siswa dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal di Quizizz.

**Membagikan link soal soal Quizizz kepada siswa.**

Pada tahapan ini, penulis membagikan link soal yang telah dibuat di media Quizizz. Link soal dibagikan di media Google Classroom. Link soal: https://quizizz.com/join?gc=41181102.

**Gambar 1.** Tampilan Quizizz

Tampilan Quizizz disajikan pada Gambar 1.

**Mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal di Quizizz.**

Pada tahapan ini,penulis mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal yang sudah dibagikan di google classroom. Setelah siswa selesai mengerjakan soal di Quizizz, penulis langsung melihat hasil jawaban dari siswa. Jumlah siswa yang mengerjakan tugas yaitu tiga puluh orang.

Setelah peneliti mendapatkan nilai pre-tes dan post-tes, peneliti memvalidasi data menggunakan aplikasi SPSS, berdasarkan hasi validasi data menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil uji mean Pre-test sebesar 66,66 sedangkan Mean Post-tes sebesar 77,44. Hasil analisis data menunjukkan significance (Sig.) sebesar 0,00 artinya pretest dan posttest memiliki hubungan. Untuk melihat apakah ada pengaruh atau tidak dalam pemberian treatment, terlihat pada Sig. 2-tailed. Jika Sig 2-tailed kurang dari 0,05 artinya ada pengaruh yang bermakna terhadap pemberian perlakuan pada masing–masing variabel, sementara hasil analisis data menunjukkan kurang dari 0,05 (0,00). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Hal ini juga bisa dilihat dari selisih nilai mean antara pretest dan posttest yaitu sebesar (10,776). Berdasarkan hasil mean pretest 66,66 lebih rendah daripada hasil mean posttest 77,44. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Hal ini sesuai dengan Hα (hipotesis alternatif) diterima dan H0 (nol hipotesis) ditolak, sehingga dapat dilihat adanya pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan minat siswa dalam menjawab soal.

Data kedua diperoleh melalui instrumen online questionnaire berupa google form sheet yang berisi lima pernyataan terkait penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan minat siswa dalam menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun 5 pernyataan dalam online questionnaire disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1**. Deskripsi respon siswa terhadap Qizizz

| No. | Pernyataan | % |
|---|---|---|
| 1. | Mengerjakan latihan soal Bahasa Indonesia merupakan hal yang membosankan. | |
| | Iya | 90,3% |
| | Tidak | 0.7% |
| 2. | Mengerjakan latihan soal Bahasa Indonesia memerlukan waktu yang sangat lama. | |
| | Iya | 87,1% |
| | Tidak | 12,9% |

| No. | Pernyataan | % |
|---|---|---|
| 3. | Media pengerjaan soal Bahasa Indonesia sebelum menggunakan aplikasi Quizizz sangat monoton. | |
| | Iya | 74,2% |
| | Tidak | 25,8% |
| 4. | Pengerjaan latihan soal Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Quizizz sangat menyenangkan. | |
| | Iya | 71% |
| | Tidak | 29% |
| 5. | Aplikasi Quizizz memudahkan siswa dalam pengerjaan latihan soal Bahasa Indonesia. | |
| | Iya | 67,7% |
| | Tidak | 32,3% |

Dari hasil online questionnaire berupa google form sheet yang didistribusikan kepada 30 siswa pada kelas XII Multimedia ruang 1, diperoleh data sebagai berikut (1) Pernyataan pada nomor 1, menunjukkan bahwa awalnya mengerjakan soal mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah hal yang membosankan bagi siswa, hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa menjawab "iya" sebesar 90,3%; (2) Pada pernyataan nomor 2, menunjukkan bahwa diperlukan waktu yang relative lama dalam menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa menjawab "iya" sebesar 87,1%; (3) Hasil pada pernyataan nomor 3 menunjukkan bahwa menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan aplikasi Quizizz dirasa sangat monoton bagi siswa, hal ini dibuktikan dengan siswa menjawab "iya" sebesar 74,2% pada online questionnaire; (4) Pernyataan nomor 4 pada online questionnaire menunjukkan, sebesar 71% siswa menjawab "iya", hal tersebut berarti siswa setuju bahwa aplikasi Quizizz adalah salah satu aplikasi yang sesuai dengan mereka; (5) Pernyataan terkahir pada online questionnaire menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz membantu mereka dalam menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mudah, hal ini dibuktikan siswa menjawab "iya" sebesar 67,7%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz adalah salah satu media yang efektif dan sesuai untuk meningkatkan minat menjawab soal mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XII Multimedia 1 di SMK Negeri 1 Cempaga Hulu.

## SARAN/REKOMENDASI

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pada saat ini, penggunaan teknologi sangat dibutuhkan pada proses belajar mengajar. Guru diharapkan mampu menguasai media pembelajaran berbasis teknologi untuk membangkitkan minat peserta didiknya, karena peserta didik tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi. Guru dapat mempelajari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui media youtube atau mengikuti pelatihan yang saat ini banyak dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Herlina, et al. (2021). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia.

Alamsyah, Fajar, et al. (2020). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Siswa di SD Negeri 23 Tolitoli. Jurnal Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1 (1), 20-26. https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/view/104

Jaya, I Made Laut Mertha. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2017). Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru. Jakarta: Peraturan Pemerintah Republik Indonesia.

Purba, A Ramen, et al. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Rahmawati, Tuti Fatma, et al. (2021). Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa Di Masa Pandemi. Yogyakarta: UAD Press.

Salmaa. (2021). Teknik Pengumpulan Data: Pengertian, Jenis, dan Contoh.

https://penerbitdeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/. 21 Desember 2021.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.