



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PLATFORM QUIZIZ DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII DI SMPN 1 SALOMEKKO

Septia Ningsi¹; Andi Hajar²; A. Suharman³^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bone

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 16 April 2024

Perbaikan 17 April 2024

Disetujui 22 April 2024

Kata Kunci:

*Media Pembelajaran, Quiziz**Minat Belajar Siswa.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap evaluasi belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah kuantitatif. Metode kuantitatif adalah penelitian yang berbentuk angka atau bilangan. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil analisis uji t hitung pada tabel diatas pada variabel independent yaitu X 3,650. Dalam penelitian ini nilai t tabel yang diperoleh ialah 1,697. Apabila nilai sig. 0,05 atau 5% maka variabel tersebut dinyatakan efektif terhadap variabel dependen. Berdasarkan nilai t hitung dan nilai t tabel yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* (X) terhadap variabel evaluasi belajar (Y) secara parsial diperoleh t hitung (3,650) > t tabel (1,697), maka keputusannya **H1** diterima dan **H0** ditolak. Sedangkan nilai signifikannya $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap evaluasi belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan H1 “Adanya aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap evaluasi belajar pesertra didik pada pelajaran Bahasa Indonesia.” dinyatakan diterima.

© 2024 BEGIBUNG

*Surat elektronik penulis: septianingsi6@gmail.com¹; andihajar.ah@gmail.com²; andisuharman67@gmail.com³.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang

datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran

maupun terhadap guru pengajar. Selain itu juga ada faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak (Noor dalam Husna, 2021). Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab (Husna, 2021).

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Maka pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru haruslah mampu meningkatkan semangat siswanya dalam belajar. Semangat dalam belajar itu akan muncul apabila ada minat belajar yang tinggi dalam diri individu siswa tersebut. Dalam hal ini seorang guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat menimbulkan minat belajar pada diri siswa dan siswa merasa senang dengan pelajaran yang dihadapinya, sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar (Husna, 2021).

Media adalah sesuatu berupa alat, bahan

atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga merangsang siswa agar dapat berperan aktif. Bentuk dari media sendiri bermacam macam seperti guru, buku bahkan lingkungan juga termasuk sebagai media. Menurut Gelach dan Ely menyatakan pendapat mereka bahwa secara umum segala sesuatu yang membantu dan menunjang siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan teladan sikap baik itu dari manusia, materi atau juga kejadian maka hal tersebut termasuk media (Gerlach dan erly dalam Mutmainnah, 2022). Adapun salah satu media pembelajaran adalah Quizizz. Media atau platform Quizizz dapat memberikan tampilan statistik dalam kinerja peserta didik, bahkan mendownloadnya dalam bentuk Excel. Pemanfaatan platform Quizizz dapat membuat pendidik melakukan beberapa evaluasi tanpa dibatasi pengaturan waktu yang diatur dan menuntun pemusatan konsentrasi peserta didik. Dengan pemanfaatan Quizizz ini, peserta didik dihadapkan kemudahan dalam mengakses banyak sumber belajar yang menyenangkan, interaktif (Ardiansyah, 2022).

Untuk mengetahui minat belajar dan pemahaman dalam konsep peserta didik melalui pemanfaatan quizizz mata pelajaran pendidikan bahasa Indonesia, dilakukan uji coba media pembelajaran quizizz untuk mengetahui peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep pada pelajaran bahasa Indonesia. Belajar dilakukan

manusia sampai akhir hidupnya di mana dan kapan saja. Sekalipun begitu, belajar dilakukan peserta didik pasti mempunyai tujuan dan maksud tertentu. Jika adanya sebuah interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan masyarakat, berarti hal tersebut adalah belajar. Lingkungan fisik yang dimaksud adalah buku, alat peraga, dan alam di sekitar. Saat peserta didik belajar, pemahamannya menjadi bertambah, apabila dia tidak belajar pemahamannya berkurang (Ardiansyah, 2022).

Game *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Hal ini menjadi tantangan bagi guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model, metode ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi (Rusdian, 2021).

Berbagai kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran, menunjukkan banyak manfaat bagi guru serta menumbuhkan minat belajar siswa pada khususnya. Siswa yang memiliki minat belajar dapat mempengaruhi

kualitas pencapaian hasil belajarnya. Siswa yang menaruh minat terhadap pembelajaran, akan memusatkan fokus dan perhatiannya dibandingkan siswa yang sama sekali tidak memiliki minat dalam belajar hingga akhirnya siswa akan mencapai hasil yang diinginkan. Solusi dari masalah yang terjadi yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *quizizz* yang merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa karena media pembelajaran yang efektif memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa kelas VII khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Salomekko.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang berbentuk angka atau bilangan. Teknik yang digunakan di dalam penelitian ini lebih condong kepada kuesioner dimana cara pengumpulan data dalam bentuk sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapat informasi melalui responden.

Adapun desain bagan pada penelitian ini dapat digambarkan, sebagai berikut:



Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1

Salomekko, Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. Adapun waktu pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu selama 2 bulan yang pada bulan Maret sampai dengan bulan April tahun 2023.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di SMPN 1 Salomekko dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang.

Tabel 1. Populasi dan Sampel Penelitian.

No.	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
1	VII	Laki-Laki	18
2		Perempuan	14
Jumlah			32

Sumber : SMPN 1 Salomekko tahun ajaran 2022/2023.

Adapun Sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan metode *simple random sampling*, dikatakan simple di karenakan dalam mengambil sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa harus memperhatikan setara yang ada dalam populasi tersebut. Teknik ini dapat dilakukan apabila jumlah sampel dalam populasi tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk pengumpulan data-data yaitu menggunakan metode observasi, dokumentasi dan angket/koesioner, sebanyak 20 nomor dengan berbentuk skala likert. Dengan analisis menggunakan software SPSS. Metode kuesioner (angket) berupa pernyataan digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai minat belajar yang dipengaruhi oleh

media Platform Quiziz .

Adapun nilai skala likert dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2 Skor alternatif jawaban

Alternatif Jawaban Positif	skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah: pengamatan (observasi), angket/ kuesioner, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam Uji Instrumen menggunakan analisis data responden, analisis regresi sederhana dan Hipotesis digunakan untuk instrumen angket/koesioner.

Untuk Uji Hipotesis menggunakan Regresi Linear sederhana Syarat untuk melakukan uji analisis regresi linear sederhana yaitu valid dan reliabel serta normal dan linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal yaitu membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0.05.

1) Defenisi Operasional Variabel

A. Variabel X atau media Platform Quiziz

B. Variabel Y atau minat belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a) Hasil analisis data responden siswa

Dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, kemudian peneliti mengolah data menggunakan rumus sederhana yang menghitung skor dan persentase dari setiap data

yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus indeks (\%)} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Total skor = penjumlahan keseluruhan data

Y = Bobot nilai x Jumlah Responden

100 % = nilai tetap

Tabel 4 Hasil Analisis Data Responden Siswa

Y	1	2	3	4	N	Skor	TCR	KET
	STS	TS	S	SS				
Y1	0	1	14	17	32	112	87,5	SS
Y2	0	4	23	5	32	97	75,78	S
Y3	1	6	6	19	32	107	83,59	SS
Y4	0	2	18	12	32	106	82,81	SS
Y5	0	3	14	15	32	108	84,37	SS
Y6	15	10	2	5	32	57	44,53	KS
Y7	15	12	2	3	32	57	44,53	KS
Y8	14	16	1	1	32	53	41,4	KS
Y9	12	14	3	3	32	61	47,65	KS
Y10	5	22	3	2	32	66	51,56	KS
Y11	0	6	15	12	32	105	82,03	SS
Y12	0	5	16	12	32	106	82,81	SS
Y13	1	3	10	18	32	109	85,15	SS
Y14	1	0	2	29	32	123	96,09	SS
Y15	0	3	23	6	32	99	77,34	S
Y16	5	18	3	6	32	74	57,81	KS
Y17	7	20	4	1	32	63	49,21	KS
Y18	4	21	3	4	32	71	55,46	KS
Y19	8	19	4	1	32	62	48,43	KS
Y20	1	26	3	2	32	70	54,68	KS

Dari tabel di atas dapat disimpulkan hasil dari analisis respon siswa yaitu rata-rata 66,69 dengan kategori SETUJU jadi dapat disimpulkan responden SETUJU dengan menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap evaluasi belajar.

b) Hasil Analisis Regresi Sederhana

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

No	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	
1	(Constant)	151.978	1682.695	.652
	Aplikasi Quizizz	69.538	19.054	

Pada tabel output diatas, diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi. Dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana berikut :

$$Y = a + bX$$

Dari tabel output hasil persamaan regresi linear sederhana coefficient^a didapatkan persamaan regresi berikut :

$$Y = 151.978 + 69.538X$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Koefisien konstanta (α) = 151,978 yang berarti bahwa jika tidak ada pengaruh X, maka evaluasi belajar peserta didik sebesar 151,978%.
- Koefisien regresi X sebesar 69,538 menyatakan bahwa setiap peningkatan tanggapan responden mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* sebesar satu satuan akan meningkatkan evaluasi belajar siswa sebesar 69,538%.

c) Hasil uji Hipotesis

Uji Pengaruh atau uji hipotesis ini berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Pada pengujian regresi linear sederhana dapat mengacu pada 2 hal, yaitu dengan

membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika nilai sig < 0,05 maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y.
- b. Jika nilai sig > 0,05 maka variabel x tidak berpengaruh pada variabel y.

Untuk menentukan hipotesisnya maka kita dapat melakukan uji T.

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika Sig < 0,5/ t hitung > t tabel = efektif

Jika Sig > 0,5/ t hitung < t tabel = tidak efektif

Tabel 4.6 Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	151.978	1682.695		.090	.929
Aplikasi Quizizz	69.538	19.054	.652	3.650	.002

a. Dependent Variable: Evaluasi

Tabel diatas menunjukkan bahwa secara parsial, variabel efektivitas penggunaan media aplikasi *quizizz* (X) menunjukkan nilai t hitung (3,650) > t tabel (1,697) selain itu memiliki nilai signifikansi = 0,002 < 0,05. Hal ini berarti secara parsial variabel efektivitas penggunaan

media aplikasi *quizizz* mempunyai pengaruh positif dan signifikan yang terhadap evaluasi belajar siswa di SMPN 1 Salomekko.

PEMBAHASAN

Dari analisis proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi Surat Pribadi dan Surat Dinas dengan menggunakan media *Quizizz* pada bagian penutup pembelajaran yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VII C di SMPN 1 Salomekko sudah berjalan dengan sangat baik, dimana dapat dilihat dari data kuesioner pada tabel 4 serta soal-soal yang telah diberikan.

Terdapat respon yang positif pada penggunaan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi belajar peserta didik. Tanpa di sadari *quizizz* membuat peserta didik belajar sambil bermain sehingga peserta didik merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Pemahaman dari peserta didik, *quizizz* merupakan media belajar yang menarik dengan mengusungkan suasana belajar yang baru, memudahkan peserta didik memahami materi belajar dan memiliki berbagai macam kemudahan yang dapat membuat motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat. *Quizizz* juga membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar. Hal ini dikarenakan ada waktu pengerjaan kuis membuat peserta didik harus teliti dalam membaca dan menganalisis soal namun demikian tidak membuat siswa terburu-buru dalam mengerjakan soal.

Terkait dengan kriteria pencapaian

keefektifan dengan menggunakan media *Quizizz* pada kegiatan penutup, peserta didik merasa terbantu untuk memahami gambaran melalui soal serta memfasilitasi peserta didik untuk langsung mengulas seluruh pembelajaran yang sudah didapat. Selain itu penggunaan media *Quizizz* melalui pembelajaran juga membantu peserta didik untuk mengingat pembelajaran karena dapat mengulang kembali tentang apa yang telah dipelajari melalui soal dari media *Quizizz*. Peserta didik merasa senang jika pembelajaran pada kegiatan penutup melalui pembelajaran menggunakan *Quizizz*, peserta didik juga menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena peserta didik diinformasikan diawal pembelajaran, jika pada diakhir pembelajaran akan di adakan *quizizz* dengan menggunakan android.

Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* (X) terhadap variabel evaluasi belajar (Y) secara parsial di peroleh t hitung $(3,650) > t$ tabel $(1,697)$, maka keputusannya **H1 diterima dan H0 ditolak**. Sedangkan nilai signifikannya $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap evaluasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui nilai Sig. Untuk pengaruh X terhadap Y ialah $0,002 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa Efektivitas

penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap evaluasi belajar peserta didik.

Pengerjaan soal melalui *Quizizz* membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, hal ini terjadi karena peserta didik dapat mengetahui kemampuan yang mereka miliki terkait materi yang dibahas pada pertemuan tersebut. Pengerjaan soal *Quizizz* membuat peserta didik lebih memiliki daya saing yang tinggi sekaligus untuk mengukur kemampuan mereka dan membandingkan kesesama peserta didik. Peserta didik yang masih merasa kurang akan melakukan usaha yang lebih untuk belajar sebagai bentuk refleksi dari pencapaian mereka setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*. Dengan adanya motivasi dan daya saing yang tinggi peserta didik akan belajar lebih giat untuk mendapatkan hasil prestasi belajar yang memuaskan pada saat kuis. Hal ini didukung dengan hasil ulangan yang diperoleh peserta didik dimana nilai skor rata-rata 85,3 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang menyatakan H1 “Adanya aplikasi *quiziz* berpengaruh terhadap evaluasi belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia.” Dinyatakan diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Efektivitas Penggunaan Media *Platform Quizizz* Dalam Melakukan Proses Evaluasi Peserta Didik Pada Mata

Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMPN 1 Salomekko, Untuk pengaruh X terhadap Y ialah $0,002 > 0,05$ jadi dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa Efektivitas aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap variabel evaluasi belajar (Y) secara parsial diperoleh $t_{hitung} ((3,650) > t_{tabel} (1,697)$, maka keputusannya **H1 diterima** dan **H0 ditolak**. Sedangkan nilai signifikannya $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* Berpengaruh positif dan signifikan terhadap evaluasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan H1 “Adanya aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap evaluasi belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia.” Dinyatakan diterima.

Penelitian ini menyarankan saran untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. "Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 6.3 (2022).
- Husna, Khaliqul. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.
- Rusdian, Maulia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu*. Diss. Universitas Islam Riau, 2021.