

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa

Cici Aprianis¹, Neti Afrianis^{2*}

¹ *Fakultas, Universitas Penulis Pertama, Kota, Negara*

² *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim, Riau, Indonesia*

* email: neti.afrianis@uin-suska.ac.id

Received: 8 Juli 2024; Accepted: 24 Juli 2024; Published: 24 Juli 2024

DOI : <http://dx.doi.org/10.24014/konfigurasi.v8i2.31449>

Abstract

This research is motivated by the lack of student interest in the learning process. The learning models used are varied but have not used technology in the learning process. The purpose of this study was to determine the effect of using the Quizizz application on student learning interest in hydrocarbon material at Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Mandau. The novelty in this study, namely using the Quizizz application with a super account with more features, and helping educators in developing technologies in chemistry learning. This research is a quasi-experiment research. The sampling technique used was cluster random sampling, where class XI.3 was the experimental class and class XI.4 was the control class. Student learning interest data was obtained using a questionnaire instrument, which was analysed using the t test to see the effect of the Quizizz application on student learning interest at a significance value. From the results obtained, the t-count value = 3.473 with a 2-tailed sig value of 0.001, and the t-table value = 1.998. If the significance value is $0.001 < 0.05$ and the t-count value $> t$ -table. So it is concluded that the null hypothesis (H_0) is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a significant effect of using the Quizizz application on student interest in learning with a coefficient of influence of 8.5%.

Keywords: Quizizz Application, Learning Interest, Hydrocarbons

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan sudah beragam namun belum menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada materi hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Mandau. Kebaruan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan aplikasi Quizizz dengan akun super dengan fitur-fitur yang lebih banyak, dan membantu pendidik dalam mengembangkan teknologi-teknologi dalam pembelajaran kimia. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu cluster random sampling, dimana kelas XI.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.4 sebagai kelas kontrol. Data minat belajar siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen angket, yang di analisis menggunakan uji t untuk melihat pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada nilai signifikansi. Dari hasil yang diperoleh nilai t-hitung = 3,473 dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,001, dan nilai t-tabel = 1,998. Jika nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan nilai t-hitung $> t$ -tabel. Sehingga disimpulkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dengan koefisien pengaruh sebesar 8,5%.

Keywords: Aplikasi Quizizz, Minat Belajar, Hidrokarbon

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan pendidikan dapat terwujud dengan melibatkan IPTEK dalam proses pembelajaran. Guru menjadi salah satu yang berperan dalam pendidikan, maka guru diharapkan dapat memperbaiki mutu pendidikan tersebut, salah satunya dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran [1]. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perantara dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswanya dengan baik

Kimia merupakan cabang ilmu sains yang mempelajari tentang konsep dan proses eksperimen (Kurniawati, 2017). Konsep yang terdapat pada materi kimia bersifat abstrak sehingga siswa perlu memahami konsep secara mendalam. Salah satu materi kimia yang memerlukan pemahaman konsep mendalam yaitu materi hidrokarbon yang memuat tentang konsep kekhasan atom karbon, ikatan antar atom dalam rantai karbon, rantai tertutup, hidrokarbon tak jenuh, sifat fisik dan kimia hidrokarbon, tata nama dan isomer. Materi ini membutuhkan penjelasan yang rinci dari seorang guru dalam proses pembelajarannya, karena jika tidak akan dapat menimbulkan pemahaman siswa menjadi kurang [2].

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Mandau, diperoleh informasi dari guru bahwasanya didalam proses pembelajaran guru sudah banyak menggunakan beragam model pembelajaran diantaranya model ceramah, diskusi, problem solving, dan discovery learning. Akan tetapi di saat guru menerangkan pembelajaran masih ada siswa yang tidur, bercerita dengan teman, tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, dan ketika diberikan tugas masih ada siswa yang tidak ada keinginan untuk mengerjakannya. Hal tersebut merupakan contoh bahwa kurangnya minat belajar siswa. Informasi dari siswa mengatakan bahwa pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan. Hal ini dikarenakan siswa merasa pembelajaran yang monoton, sehingga kurangnya minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap mempelajari sesuatu akan mempengaruhi proses pembelajaran dan selanjutnya akan mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran tersebut [3]. Meningkatkan minat belajar dapat dilakukan dengan cara menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga membuat siswa antusias saat belajar [4]. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat yang baru bagi siswa, bahkan bisa membawa pengaruh psikologi terhadap siswa [5]. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat

digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran inovatif salah satunya yaitu media *Quizizz*. *Quizizz* berupa latihan soal yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang [6]. *Quizizz* merupakan aplikasi berbentuk permainan pendidikan yang memiliki sifat naratif dan fleksibel, *Quizizz* juga dapat untuk penyampaian materi serta dapat juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan [7]. Aplikasi *Quizizz* terbagi menjadi dua tipe akun yaitu akun *Quizizz basic* dan akun *Quizizz super*. Akun *Quizizz basic* dapat diakses secara gratis, akan tetapi fitur yang tersedia masih sedikit. Akun *Quizizz super* memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap [8].

Peneliti ingin memanfaatkan aplikasi *Quizizz* di dalam pembelajaran. Harapannya, penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan pembelajaran kimia menjadi lebih efektif serta menarik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya yaitu menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan akun super dengan fitur-fitur yang lebih banyak, dan membantu pendidik dalam mengembangkan teknologi-teknologi dalam pembelajaran kimia. Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Mandau”.

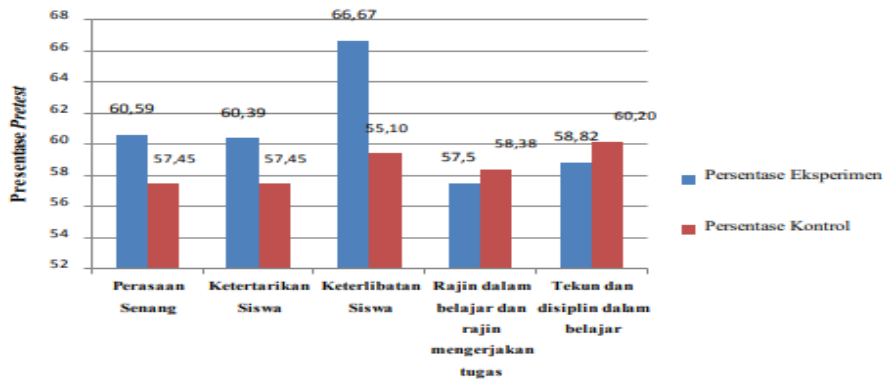
METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis Quasi Experiment, pada penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberikan *pretest* dalam bentuk angket, setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan *posttest* dalam bentuk angket. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji statistik inferensial(uji homogenitas dengan menggunakan uji berlett, uji mormalitas dengan menggunakan uji chi-kuadrat dan uji t-test) dan statistik deskriptif yang menggambarkan secara jelas minat belajar dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.

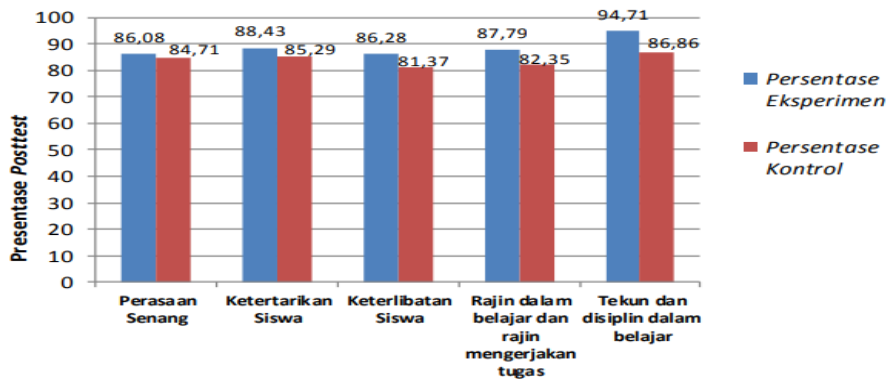
HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang memaksa. Minat belajar sangat berperan kuat dalam kegiatan belajar, siswa yang memiliki minat yang kuat akan berhasil dalam belajar. Maka minat belajar akan menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa. Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan termotivasi dan berkeinginan untuk belajar serta menganggap belajar merupakan suatu kebutuhan untuk meraih masa depan. Berdasarkan jawaban siswa terkait angket minat belajar yang telah diberikan pada kelas XI IPA 3 (kelas eksperimen) dan XI

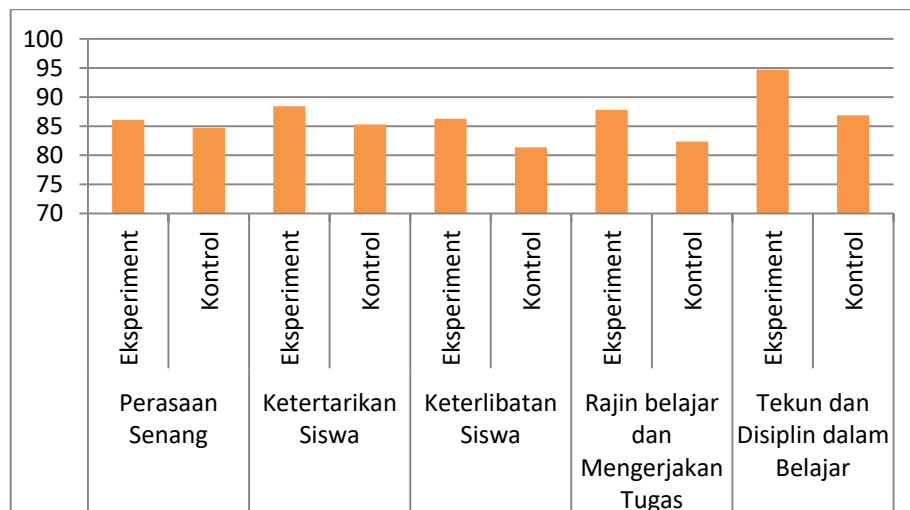
4 (kelas kontrol) di SMA Negeri 9 Mandau. Hasil minat belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *quizizz* dan sesudah menggunakan aplikasi *quizizz* dapat dilihat pada gambar 1 dan 2, persentase jawaban siswa per indikator seperti pada gambar 3.



Gambar 1. Hasil Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan *Quizizz*



Gambar 2. Hasil Minar Belajar Siswa Setelah Menggunakan *Quizizz*



Gambar 3. Persentase Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan *Quizizz*

Indikator pertama (Perasaan Senang) hasil akhir dari angket kelas eksperimen untuk indikator pertama adalah 86,06% dengan kriteria sangat baik sedangkan kelas kontrol 84,71% dengan kriteria sangat baik. Indikator perasaan senang kelas eksperimen memiliki persentase lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi *Quizizz*, dimana membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran kimia tanpa merasa bosan dan tertekan dalam mengerjakan evaluasi. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang akan suatu pembelajaran, maka ia akan terus belajar tanpa adanya perasaan terpaksa untuk mempelajarinya.

Indikator kedua (Ketertarikan Siswa), hasil akhir dari angket pada indikator kedua pada kelas eksperimen sebesar 88,43% dengan kriteria sangat baik dan kelas kontrol sebesar 85,29%. Indikator ketertarikan siswa kelas eksperimen memiliki persentase lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini disebabkan selama pembelajaran siswa merasa tertarik menggunakan aplikasi *Quizizz*, karena adanya tampilan papan peringkat membuat siswa termotivasi untuk bersaing dengan teman lainnya dan akan terus terpacu dalam menyelesaikan soal. Aplikasi *Quizizz* terdapat papan peringkat di setiap menyelesaikan soal, sehingga *Quizizz* menjadikan siswa untuk saling bersaing dan termotivasi dalam belajar yang menyebabkan hasil belajar siswa meningkat [9].

Indikator ketiga (Keterlibatan Siswa) hasil akhir dari indikator keterlibatan siswa pada kelas eksperimen sebesar 86,28% dengan kriteria sangat baik dan pada kelas kontrol sebesar 81,37% dengan kriteria sangat baik. Persentase hasil indikator keterlibatan di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran menggunakan *Quizizz* siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan ketika siswa yang memiliki permasalahan dengan jaringan, siswa akan bergabung dengan temannya yang memiliki jaringan yang bagus, dapat dilihat bahwa siswa memiliki rasa keterlibatan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Mustika & Kusdiyati bahwa siswa yang memiliki rasa keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran, maka ia akan terus berusaha dengan giat dalam mengikuti pembelajaran dengan baik [10].

Indikator keempat (Rajin Dalam Belajar dan Rajin Mengerjakan Tugas) hasil akhir dari indikator keempat pada kelas eksperimen sebesar 87,79% dengan kriteria sangat baik, sedangkan kelas kontrol 82,35% dengan kriteria sangat baik. Ternyata rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas pada pembelajaran kimia kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini karena ketika siswa diberikan soal kimia siswa dengan giat mengerjakannya, dan selama guru menjelaskan dengan menggunakan *Quizizz* siswa mendengarkannya dengan baik. Menurut Purwanto seseorang yang memiliki minat mempunyai dorongan untuk melakukan sesuatu dengan giat dan lebih baik [11].

Indikator kelima (Tekun dan Disiplin Dalam Belajar) hasil akhir dari indikator kelima pada kelas eksperimen sebesar 94,71% dengan kriteria sangat baik dan kelas kontrol sebesar 86,86% dengan

kriteria sangat baik. Tekun dan disiplin dalam belajar selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dalam proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* siswa selalu memperhatikan apa yang telah disajikan di dalam *Quizizz* dan ketika diberikan tugas siswa selalu mengumpulkannya tepat waktu. Menurut sumantri kedisiplinan tidak mengurangi kemerdekaan siswa dalam mengemukakan suatu. Kedisiplinan tentunya diawali dengan beberapa aturan tetapi lama kelamaan akan menjadi kebiasaan yang secara sadar dirasakan oleh siswa [12].

Menurut salsabila (2020) penggunaan aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan partisipasi siswa, karena *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang baik digunakan serta menyenangkan tanpa kehilangan makna dari pembelajaran itu sendiri [7]. Selain itu dalam penelitian citra dan rosy (2020) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa [13].

Selanjutnya dilakukan uji analisis inferensial dengan jenis statistik parametrik, dimana uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada materi hidrokarbon di SMAN 9 Mandau. Pengaruh dilihat dengan cara menguji hasil data menggunakan uji-t, uji ini akan membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, bias dilihat dari hasil uji t yang diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,473 > 1,998$) atau dengan nilai sig $0,001 < 0,05$ dengan demikian H_0 diterima yang berarti ada pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa. Besarnya pengaruh penerapan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada materi hidrokarbon dengan menghitung koefisien determinasi (r^2). Nilai koefisien pengaruh pada penelitian ini sebesar 8,5%

Dilihat dari hasil analisis angket minat belajar *pretest* dan *posttest* bahwa kelas eksperimen dan kelas control mengalami kenaikan minat belajar. Namun, kelas eksperimen memiliki peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh perubahan suasana belajar di kelas eksperimen selama menggunakan aplikasi *Quizizz*. Menurut Zhao (2019) menggunakan *Quizizz* di kelas menjadikan latihan menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka dalam belajar [4]

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Terdapat perbedaan minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan yang tidak menggunakan media aplikasi *Quizizz*. Berdasarkan perhitungan data akhir (*posttest*) didapat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,473 > 1,998$) atau

nilai sig $0,001 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh dari penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada materi hidrokarbon di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Mandau.

REFERENSI

- [1] N. Islamiah, H. Apriani, dan N. Dony, "Pengaruh Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Induktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Di SMAN 1 Sungai Tabuk," *Dalt. J. Pendidik. Kim. dan Ilmu Kim.*, vol. 3, no. 2, hal. 29–34, 2020.
- [2] S. Vellayati, C. Nurmaliah, dan N. Saidi, "Identifikasi Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Menggunakan Tes Diagnostik Three-tier Multiple Choice Pada Materi Hidrokarbon," *J. Pendidik. sains Indones.*, vol. 8, no. 1, hal. 128–140, 2020.
- [3] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- [4] A. P. Pratiwi dan M. Bernard, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch," *J. Pembelajaran Mat. Inov.*, vol. 4, no. 4, hal. 891–898, 2021.
- [5] R. Wahyuningtyas dan B. S. Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, hal. 23–27, 2020.
- [6] M. C. D. Kurniawan dan M. M. Huda, "Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas v sd," *J. pena Karakter*, vol. 03, no. 01, hal. 37–41, 2020.
- [7] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, dan I. L. Amanah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi*, vol. 4, no. 2, hal. 170, 2020.
- [8] Priyono dan Y. Enshanty, *Resonansi Pemikiran ke-11*. Surakarta: Surakarta : Muhammadiyah University Press, 2021.
- [9] S. Mulyati dan H. Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, hal. 64–73, 2020.
- [10] R. Oktavia, F. Azzahra, R. Putri, dan A. Muttaqiin, "Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan IPA dalam Perkuliahan Dasar-dasar Biofisika," *SEMESTA Pendidik. IPA*, vol. 2, no. 2, hal. 96–100, 2019.
- [11] M. F. Sucipto dan D. Firmansyah, "Analisis Minat Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika," *MAJU*, vol. 8, no. 2, hal. 376–380, 2021.
- [12] Y. P. Putri dan A. G. Adirakasiwi, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 05, no. 03, hal. 2934–2940, 2021.
- [13] C. A. Citra dan 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, hal. 261–272, 2020.
- [14] F. Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom," *J. Higher Educ.*, vol. 8, no. 1, hal. 37–43, 2019.

