

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII MTsN 1 Kota Makassar

The Influence of Using Quizizz Learning Media on Student's Interest in Learning at Class VII MTsN 1 Makassar City

Nur Yuliany¹⁾, Rahmawati Nur²⁾, Besse Alfiani³⁾, Riska Yunus⁴⁾, Nurhalifah⁵⁾, Magfira Syahrul⁶⁾, Saskia Hairunnisa⁷⁾, Sri Ayu Amaliyah Ramadhani⁸⁾, Rahmatullaili⁹⁾

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9)}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

nur.yuliany@uin-alauddin.ac.id¹⁾, rahmawatinur@gmail.com²⁾, bessealfiani@gmail.com³⁾, riskayunus@gmail.com⁴⁾, nurhalifah@gmail.com⁵⁾, magfirahsyahrul@gmail.com⁶⁾, saskiahairunnisa@gmail.com⁷⁾, sriayuamaliah@gmail.com⁸⁾, rahmatullaili@gmail.com⁹⁾

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian atau PLP 2 ini adalah untuk membantu peserta didik meningkatkan minat atau motivasi dalam belajar matematika. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menggunakan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Quizizz memiliki beberapa fitur yang tidak membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam belajar, antaranya: adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya situasi berkarakter ketika peserta didik kurang tepat dalam mengerjakan soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat peserta didik menjawab soal dengan benar. Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran quizizz mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena media quizizz memberikan suasana baru, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz

Abstract

The aim of this service activity or PLP 2 is to help students increase their interest or motivation in learning mathematics. The implementation method used in this activity is identifying the learning objectives to be achieved, using quizizz learning media to increase student's interest in learning in mathematics subjects. Based on the learning activities that have been carried out through the use of quizizz learning media, it is able to increase student's interest in learning because it provides a new atmosphere, making it easier for students to understand the learning material. Quizizz has several features that don't make students bored and fed up with learning, including: there is a countdown time when working on questions, there are memes with characters when students are not correct in doing questions, there are random awards when students answer questions correctly.

Keywords: Learning Media, Quizizz

How to Cite: Nur Yuliany, dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII MTsN 1 Kota Makassar. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 113-119.

PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan yaitu hak dasar untuk seluruh masyarakat Indonesia agar bisa menikmatinya. Pendidikan ialah usaha untuk menciptakan kegiatan belajar dengan tujuan membangun manusia berkualitas serta berkarakter (Sugiarti et al., 2022). Dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Susanti et al., 2019). Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai murid yaitu peserta didik di sekolah. Pendidikan diharapkan agar segala efektivitas yang diusahakan sebuah lembaga kepada peserta didik untuk diberikan kepadanya agar mereka memiliki kompetensi yang baik dan jiwa kesadaran penuh terhadap suatu ikatan dan permasalahan sosialnya (Listrianti, 2022).

Konsep pembelajaran saat ini telah bergeser pada upaya terwujudnya pembelajaran yang modern seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi. Tuntunan masyarakat yang semakin besar terhadap pembelajaran serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pembelajaran tidak mungkin lagi dikelola secara tradisional. Dalam menghadapi era digitalisasi, kementerian pendidikan menganjurkan untuk melakukan integrasi teknologi pada setiap proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika. penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dapat membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi-materi yang sifatnya abstrak (Fatiyyah Azkia et al., 2023). Hal itu sejalan dengan salah satu program inisiatif menteri pendidikan yaitu merdeka belajar yang ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Merdeka belajar memiliki karakteristik pembelajaran yang nyaman, karena peserta didik dapat berdiskusi dengan guru, belajar dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, sopan, serta berkompetensi (Nasution, 2022). Oleh karena itu perlu diadakannya inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran (Kharisma, 2020). Media pembelajaran yang berbasis digital mampu menyampaikan informasi secara luas, menyampaikan materi secara ilmiah, logis dan sistematis serta mampu menjadi penunjang dan pelengkap materi pelajaran, media pembelajaran yang berbasis digital mampu menjadi partner guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan produktif berdasarkan kebutuhan dan tuntutan peserta didik, selain itu juga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menyajikan materi secara lebih menarik.

Quizizz adalah media pembelajaran yang membentuk kuis yang dilakukan secara online. Quizizz ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui browser, juga dapat di unduh melalui playstore atau app store. Kelebihan Quizizz bagi peserta didik

adalah tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada peserta didik satu dengan yang lainnya telah diacak. Quizizz merupakan salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat cocok digunakan untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada peserta didik untuk melanjutkan kompetensi dasar berikutnya (Zamidar, 2022). Oleh karena itu pemilihan media quizizz ini dapat meningkatkan antusias peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, khususnya dalam pelajaran matematika. Quizizz adalah sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif (Sitorus & Santoso, 2022) sehingga dapat memunculkan rasa bersaing antar peserta didik hingga terjadi evaluasi yang positif.

MTsN 1 Kota Makassar merupakan salah satu sekolah di Kota Makassar yang menggunakan Google form sebagai media evaluasi pembelajaran maupun evaluasi harian. Alasan guru memilih google form yaitu prinsip kepatisan. Berdasarkan observasi awal di MTs Negeri 1 Kota Makassar peneliti menemukan bahwa dalam mengevaluasi peserta didik tiap sub bab materi yang diajarkan, guru masih menggunakan kuis Google form yang hanya menyediakan desain terbatas, pilihan ekspor yang terbatas sehingga peserta didik akan jenuh dan bosan. Penggunaan google form dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan peserta didik cepat bosan pada tugas-tugas rutin, malas mengerjakan tugas, sering bekerja sama dengan temannya, dan sering mengerjakan tugas tidak tepat waktu. Hal ini bertentangan dengan indikator-indikator motivasi belajar sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar selama menggunakan google form.

(Amany, 2020) dengan judul "Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika" tujuan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan bahwa quizizz dapat dijadikan media evaluasi pembelajaran formal seperti ujian atau penilaian harian khususnya pada pelajaran matematika. metode penelitian ini yaitu literature review, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui quizizz guru dapat dengan mudah melakukan penilaian secara detail dan obyektif. Begitupula dengan (Rohmah, 2022) dengan judul "Efektivitas penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika" tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan quizizz materi lingkaran kelas VIII SMP dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa quizizz efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif, disamping lebih efektif pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran juga bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang saat ini sedang berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran menggunakan media juga bisa membuat peserta didik lebih semangat dan tidak merasa jenuh, karena lebih menarik peserta didik dalam pembelajaran, bisa menarik siswa untuk lebih memahami pembelajarannya yang sedang berlangsung. Media pembelajaran juga merupakan salah satu media yang sangat membantu pendidik untuk melakukan proses pembelajaran, membantu meningkatkan penyampaian materi kepada peserta didik, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media juga bisa membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran, mendorong siswa juga untuk lebih meningkatkan kepercayaannya. Berdasarkan uraian tersebut, disadari pentingnya pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Makassar.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November 2023 di MTsN1 Kota Makassar. Pengabdian yang dilakukan berupa pendampingan dalam proses belajar mengajar. Adapun metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini antara lain: 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media pembelajaran quizizz. Tujuan ini disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik 2) Mendorong minat belajar. Melalui media pembelajaran quizizz diharapkan mampu untuk mendorong minat belajar siswa. Dengan menyajikan konten yang menarik dan interaktif, siswa akan merasa tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI

Proses penggunaan quizizz yaitu: (1) tahap persiapan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam memahami penggunaan Quizizz, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz, serta pemahaman dalam pembuatan soal kuis; (2) tahap pelaksanaan kuis menggunakan Quizizz. Pada tahapan ini, guru melakukan pembukaan kegiatan kuis, memberikan arahan kepada peserta didik, setelah itu mengirimkan link kuis. Peserta didik diminta untuk mengikuti arahan yang telah dibuat untuk masuk ke laman agar dapat mengerjakan kuis menggunakan Quizizz. Guru dapat memantau peserta didik yang sudah memasuki link kuis tersebut dengan fitur Quizizz yang telah disediakan, setelah itu pada tahapan ini dapat mengetahui kendala yang dialami guru serta peserta didik dalam menggunakan Quizizz; (3) tahapan tindak lanjut, pada tahapan ini, guru membuat kuis ulang untuk soal yang belum tuntas dengan materi yang sama, setelah itu membuat rencana untuk kedepannya agar kegiatan kuis menggunakan Quizizz menjadi lebih baik lagi dengan memperbaiki segala kekurangan yang ada.

Mahasiswa sebagai manusia berpendidikan yang dibentuk dalam pendidikan perguruan tinggi tentunya harus diuji kematangannya dalam memenuhi tri dharma perguruan tinggi. Salah satunya dengan melaksanakan pengabdian atau PLP 2 (Andi Syahputra, 2020). Kegiatan ini merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini menerapkan paradigma baru dalam prinsip yang bersifat memecahkan masalah, komprehensif, bermakna, tuntas, dan berkelanjutan Pelaksanaan pengabdian kali ini berkaitan dengan bidang pendidikan di sekolah. Dalam dunia pendidikan, ada berbagai langkah inovatif dapat dilakukan oleh seorang guru salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Nurdyansyah, 2020). Langkah inovatif tersebut pun diterapkan melalui kegiatan PLP 2 ini dengan menggunakan media pembelajaran quizizz kepada peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Makassar. Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk lebih aktif serta interaktif dalam kegiatan belajar mengajar (Simbolon, 2019). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah Guru harus menggunakan media pembelajaran yang tidak mudah membuat peserta didik jenuh dan bosan. Kesuksesan langkah inovatif tersebut tak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Nurkhafifah et al., 2022), bahwa

keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan peserta didik dan kesiapan pendidik dalam memberikan informasi atau materi pelajaran.

Guru memanfaatkan aplikasi Quizizz tersebut dengan sangat baik. Tahapan yang dilakukan guru dalam menggunakan Quizizz dilakukan secara sistematis mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai tindak lanjut, dalam memilih media pembelajaran yang digunakan secara efektif dan tepat, diperlukannya langkah-langkah secara sistematis. Terdapat tiga langkah pokok yang dilakukan, yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian dan tindak lanjut.

Kegiatan pengabdian dengan penggunaan Aplikasi quizizz dalam pembelajaran matematika tidak membuat peserta didik jenuh dan bosan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam memberikan evaluasi kepada peserta didik mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta kepuasan dan kebanggaan peserta didik ketika melihat skor kemampuan dirinya dalam materi pembelajaran.

Media pembelajaran quizizz yang digunakan oleh mahasiswa PLP 2 dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar. Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran matematika. Penerapan quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika layak diterapkan karena mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta digunakan untuk mengevaluasi peserta didik terhadap materi yang telah di ajarkan.

Quizizz sebagai media memberikan suasana baru, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Quizizz memiliki beberapa fitur yang tidak membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam belajar, antaranya: adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika peserta didik kurang tepat dalam mengerjakan soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat peserta didik menjawab soal dengan benar. Hal itu sesuai dengan pendapat Zhao dalam penelitiannya yang berbunyi, "...using Quizizz doing in-class exercise is fun, helps them review the course materials and simulates their interest in learning...", menggunakan Quizizz di kelas menjadikan latihan menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka dalam belajar (Zhao, 2019).



Gambar 1. Peserta Didik Diperkenalkan dengan Aplikasi Quizizz



Gambar 2. Peserta Didik Mengerjakan Soal pada Aplikasi Quizizz

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran quizizz dalam pelaksanaan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa quizizz memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam implementasi Penggunaan Media quizizz sebagai alat bantu maupun solusi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan aktif pembelajaran karena menyediakan berbagai fitur yang tidak membuat peserta didik jenuh dan bosan. Penggunaan media pembelajaran quizizz dalam pelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena media quizizz memberikan suasana baru, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Quizizz memiliki beberapa fitur yang tidak membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam belajar, antaranya: adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika peserta didik kurang tepat dalam mengerjakan soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat peserta didik menjawab soal dengan benar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak MTsN 1 Kota Makassar yang telah menjadi mitra dalam kegiatan ini, serta pihak-pihak yang berkontribusi dalam pelaksanaan pengabdian/PLP 2 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Relawan Jurnal Indonesia*, 2(2).
- Andi Syahputra. (2020). Persepsi Masyarakat Terhadap Kegiatan Pengabdian Masyarakat (KPM). *Jurnal Ilmiah Komunikasi Penyiaran Islam*, XI(1), 12–13.
- Fatiyyah Azkia, N., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Matematika: Meta Analisis. *JPMI*, Vol. 6(5), 1873–1886.
- Kharisma, G. I. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII*. 5(2). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII

- Listrianti, F. (2022). Konsentrasi Pembelajaran Anak dalam Kerangka Pengembangan Manajemen Permainan Motorik-Sensorik. *Obsesi*, 6, 3807–3816.
- Nasution, S. W. (2022). Asesmen Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Nurdyansyah. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.)). Umsida Press.
- Nurkhafifah, S., Simamora, L., & Hartati, L. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas X IPA SMAN 21 Kota Bekasi. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 80, 165–172.
- Rohmah, O. I. (2022). Analisis Interaksi Simbolik Kenakalan Remaja Di Pesantren (Studi Kasus Di Pondok Pesantren Al Mumtaz Yogyakarta). *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 14(1), 23–32.
<https://doi.org/10.52166/humanis.v14i1.2785>
- Simbolon, N. (2019). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- 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.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sugiarti, R., Suhardi, F., Virgonita, M., & Pribadi, A. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orangtua terhadap Pembentukan Karakter Remaja. *Helikopter*, 8.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844022006375>
- Susanti, C., Khairati, R., & Badariah, B. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Refleksi, Recite, Review) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Biodata*, 5, 139–149.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=wEv-UFoAAAAJ&citation_for_view=wEv-UFoAAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- Zamidar, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Banda Aceh.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>