



## Membangun Minat Belajar Siswa Melalui Media Game Quiz

Annisa Seftiawaty Damanik<sup>1</sup>(✉), Najwah Laras Celia<sup>2</sup>, Lovia Lidya Tondang<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar,  
Indonesia  
[annisadamanik263@gmail.com](mailto:annisadamanik263@gmail.com)<sup>1</sup>, [najwahlarascelia@gmail.com](mailto:najwahlarascelia@gmail.com)<sup>2</sup>, [Viaprb2@gmail.com](mailto:Viaprb2@gmail.com)<sup>3</sup>

**abstrak** – Minat siswa dalam belajar masih rendah karena beberapa kursus dipandang kurang dalam keahlian materi pelajaran, bahkan yang dianggap sangat menantang untuk mereka pahami. Ini menginspirasi pendidik untuk menumbuhkan kreativitas di kelas. Minat siswa dalam belajar dapat terusik dengan menggunakan bahan ajar. Aplikasi Quizizz adalah salah satu sumber daya media yang tersedia untuk pendidik. Aplikasi quizizz dapat membuat siswa tidak terlalu tertekan dalam pembelajaran yang mereka kerjakan, tetapi dapat membantu mereka untuk lebih tertarik dalam pelajaran berbasis game karena di sini mereka bukan hanya bermain tetapi tetap harus belajar karena guru sudah membuat pembelajaran yang menarik. Pembelajaran ini juga bisa melatih siswa untuk lebih aktif dalam menguasai pelajaran yang tidak terlalu mereka sukai karena pembelajaran tersebut berbasis game quizizz, jadi semua siswa pasti akan kreatif dalam mengikuti pelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa dipengaruhi oleh aplikasi Quizizz. Penelitian ini menggunakan desain kontrol posttest-only dan metodologi quasi eksperimental dalam bentuk penelitian kuantitatif.

**Kata kunci** – siswa; media game; quiz

**abstract** – As a student, he feels that he lacks mastery of the subject matter, for the subject, namely the high level of students which is quite difficult to understand. This encourages teachers to foster students' creativity in their learning. It is possible to use educational media to make students eager to learn. One type of media that teachers might use is Quizizz. The quizizz application can make students less stressed in the learning they are doing, but can help them to be more interested in game-based lessons because here they don't just play but still have to learn because the teacher has made the learning interesting. This learning can also train students to be more active in mastering lessons that they don't really like because the learning is based on the Quizizz game, so all students will definitely be creative in following these lessons. This research intended to examine the effects of the Quizizz app on student learning. This research is a quantitative study using a quasi-experimental design consisting solely of posttest controls.

**Keywords** – Student, media games, quizzes

## PENDAHULUAN

Sebagai dukungan atau kasih sayang untuk tugas belajar, minat siswa dalam belajar terkait erat dengan pembelajaran mereka. Variabel internal dan elemen psikologis yang berdampak fundamental terhadap proses kegiatan belajar dan pertumbuhan siswa juga menimbulkan minat belajar (AH et al., 2019). Dengan demikian, minat belajar adalah apa yang mengarahkan siswa untuk mengejar bidang minat mereka dan ingin dipelajari lebih lanjut. Minat belajar ini dapat berupa keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, serta memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan diri sendiri. Heriyati (2017) mengklaim bahwa susunan psikologis seseorang menentukan tingkat minat mereka dalam belajar dan seberapa baik mereka belajar. Keingintahuan seorang murid dalam belajar sangat dipengaruhi oleh seberapa besar mereka menyukai atau tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan. Jika seorang siswa merasa senang dan antusias dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, maka dia akan lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Sebaliknya, jika seorang siswa merasa bosan dan jenuh atau tidak tertarik dengan pembelajaran, maka minat belajarnya akan rendah. Jadi, minat belajar itu timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, tergantung pada seberapa besar dia menyukai dan merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran atau materi pembelajaran yang sedang berlangsung dan yang sedang diajarkan oleh guru tersebut.

Guru menginginkan sumber daya untuk menarik perhatian pada pembelajaran untuk menanamkan pada siswa mereka rasa antusias yang kuat untuk belajar. Salah satu alat bantu tersebut adalah media pembelajaran. Maka Penggunaan media Quizizz juga dikatakan sebagai salah satu kebijakan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat mengalihkan perhatian siswa dan menghasilkan motivasi belajar yang mempengaruhi keterlibatan siswa dan hasil akademik. Saat menggunakan materi Quizizz, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, serta memilih media yang dapat digunakan secara online seperti aplikasi Quizizz dan sederhana tetapi hasilnya memiliki kualitas yang baik dan bagus. Media pembelajaran seringkali berguna untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Misalnya, seorang guru dapat menggunakan slide presentasi (powerpoint / ppt), video, atau model pembelajaran yang menarik lainnya untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru dapat membantu siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Ada banyak alat bantu pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih mudah. Sebagai contoh, aplikasi Quizizz bisa digunakan oleh siswa. Aplikasi ini menyajikan materi pelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang membuat belajar menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan media seperti itu, Proses pembelajaran akan lebih menarik minat dan motivasi siswa.

Kurniawan dan Huda (2020) mengklaim bahwa Quizizz merupakan platform digital yang menyenangkan untuk digunakan, yang dapat memudahkan pembelajaran siswa dan membantu mereka memahami apa yang mereka pelajari. Tindakan berikut harus diambil untuk menggunakan Quizizz: Buka menu di browser Anda, ketik [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com), lalu klik tombol masuk untuk melihat tampilan awal Quizizz di layar. Ketika kata-kata "mari kita buat kuis" muncul, ketik nama dan bahasa Anda,

lalu klik "berikutnya" hingga teks "buat pertanyaan baru" muncul jika Anda masuk. Klik "buat akun baru" di bagian atas menu sebelah kiri. Selanjutnya, ketikkan kueri Anda ke dalam ruang "tulis pertanyaan Anda di sini" yang ditentukan. Selanjutnya, masukkan pilihan Anda untuk jawaban di kolom "Opsional Jawaban", pastikan itu respons yang tepat, pilih berapa lama untuk mengerjakan satu pertanyaan, dan klik "simpan". Tekan "selesaikan kuis" setelah Anda selesai menulisnya sehingga Anda dapat mengaturnya. Kemudian akan ada dua pilihan: "bermain di sini" dan "pekerjaan rumah". Anda kemudian akan melihat kode yang dapat digunakan siswa untuk mengakses kuis di lain waktu.

## METODE PENELITIAN

Teknik desain Quasi Experiment adalah metode kualitatif yang digunakan dalam penyelidikan ini. Menurut Sugiono (2019), peneliti menggunakan "posttest only control design" untuk menguji dan menentukan bagaimana aplikasi Quizizz mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Kualitatif adalah sebuah pendekatan atau metode dalam penelitian yang berfokus pada pengamatan fenomena dan peristiwa dengan cara mendeskripsikan atau menginterpretasikannya secara mendalam tanpa mengandalkan data numerik atau statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

<b>Manfaat kegunaan quiz</b>	
<p>1.Membantu Pengajar Mempelajari Bahan Ajar: Quizizz membantu guru dalam mempelajari bahan ajar dengan cara membuat kuis interaktif yang dapat membantu guru dalam memahami materi yang akan diajarkan.</p> <p>3.Memudahkan dalam Membuat Soal: Quizizz memudahkan guru dalam membuat soal dengan cara memberikan berbagai macam bentuk soal seperti pilihan ganda, dan esai, sehingga guru dapat membuat soal yang lebih menarik dan efektif.</p>	<p>2.MengoptimalkanProses Pembelajaran: Quizizz dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara memberikan informasi statistik tentang hasil belajar siswa, sehingga guru dapat memantau kemajuan siswa secara efektif.</p> <p>4.Meningkatkan Motivasi Belajar: Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara memberikan kuis yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan memiliki keinginan untuk belajar lebih lanjut.</p>

Kemudian dengan materi yang mudah dipahami Selain itu, karena slide informasi berikut disediakan, siswa merasa lebih tertantang dan lebih fokus pada pembelajaran dan memperhatikan penjelasan. (Mujahidin et al., 2012) lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa menganggap menggunakan Kuis untuk belajar sebagai bermain game yang menggabungkan topik pelajaran; Akibatnya, siswa kurang bosan dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz dalam

pembelajaran dipandang sebagai Sebuah permainan yang menggabungkan mata pelajaran instruksional untuk membuat belajar kurang membosankan dan meningkatkan partisipasi siswa. Studi menunjukkan bahwa menggunakan Quizizz dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam studi mereka dan memahami ide-ide yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat Membiarkan siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran kooperatif melalui penggunaan media pendidikan untuk memaksimalkan hasil belajar. Penggunaan Quizizz sebagai media interaktif dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, membuat mereka bahagia, dan menarik perhatian guru lebih lama. Pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. dan meningkatkan rasa kemauan dalam belajarnya.

Penelitian menggunakan Quizizz dalam pembelajaran yang telah menunjukkan bagaimana menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang ide-ide yang membuat belajar menjadi menyenangkan.

Selanjutnya, dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat menggunakan teknologi dan secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang akan meningkatkan kemahiran mereka dengannya dan profesor mereka.

Menurut Salsabila et al. (2020), memanfaatkan aplikasi Quizizz adalah taktik yang layak untuk melibatkan siswa dalam keterlibatan aktif. Karena Quizizz adalah alat pembelajaran yang menyenangkan dan berguna yang mempertahankan esensi pendidikan. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020).

## SIMPULAN

Terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa yang menggunakan aplikasi Quizizz dan mereka yang tidak diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz, menurut data yang dikumpulkan dari siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen tentang materi (materi) benda-benda di sekitar kita. Selain itu, antusiasme siswa terhadap materi yang mereka pelajari terkena dampak positif dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Akhirnya, instruktur dapat berinovasi dengan menggunakan program Quizizz untuk memfasilitasi pembelajaran.

Berdasarkan temuan di atas, peneliti menyarankan guru untuk menggunakan Quizizz karena telah terbukti berdampak pada penggunaan aplikasi oleh siswa selama proses pembelajaran. Ini juga praktis untuk digunakan dengan siswa karena Quizizz mendorong mereka untuk memberikan jawaban yang benar, menunjukkan minat mereka dalam belajar.

## REFERENSI

AH, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>.

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261-272. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>.
- Heriyati, H. (2017). *Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Formatif:
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas v sd. *E-Journal. Hikmahuniversity.Ac.Id*, 03(01), 37-41. Retrieved from <http://e-journal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jpk/article/view/317>.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall)*.
- 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. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sugiono, dr prof. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (D. Sutopo (ed.); 2nd ed.). alfabeta