

LEARNING IS FUN: USE OF QUIZZZ TO INCREASE GRADE 5 STUDENTS' MOTIVATION IN ICT LESSONS

Wiyono⁽¹⁾, Kurniati Rahmadani⁽²⁾, Desty Endrawati Subroto⁽³⁾

⁽¹²³⁾Universitas Bina Bangsa, Serang-Banten, Indonesia

⁽¹⁾wiyono1119@gmail.com, ⁽²⁾desty2.subroto@gmail.com, ⁽³⁾kurniatirahmadhani@gmail.com

Abstract

The use of innovative learning media has become the main focus in efforts to increase student interest and motivation in learning at various levels of education. This research aims to investigate the effect of using the Quizizz learning media on the interest and motivation to learn in grade 5 students in Information and Communication Technology (Computer) subjects at SD YPWKS V Cilegon. The research method used was an experiment with a pre-post test design and a randomized control group. The research sample consisted of two randomly selected groups of 5th grade students, totaling 65 students, on July 17 2024. The research results showed that the use of Quizizz learning media significantly increased the interest and motivation to learn in 5th grade students in Information and Communication Technology subjects (Computer) at YPWKS V Cilegon Elementary School. The experimental group showed a greater increase in interest and motivation to learn compared to the control group. These findings indicate that the integration of Quizizz learning media can be an effective strategy in increasing students' interest and motivation to learn, especially in Information and Communication Technology subjects at the elementary school level. The implication of this research is the importance of technology-based learning approaches in enriching students' learning experiences and improving their academic achievements.

Keywords : Quizizz, Interest in Learning, Motivation for Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah wajah pendidikan di seluruh dunia. Penggunaan komputer dan perangkat digital lainnya menjadi bagian integral dari kehidupan sehari - hari. Dalam konteks pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), penting bagi siswa untuk memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi. Hal ini bertujuan agar mereka dapat mengikuti perkembangan zaman dan mempersiapkan diri untuk

menghadapi tantangan di masa depan.

Namun, pembelajaran TIK di tingkat Sekolah Dasar (SD) sering kali menghadapi tantangan tersendiri. Banyak siswa yang kurang memiliki minat alami terhadap subjek ini, yang sering dianggap sulit atau membosankan. Selain itu, pemahaman terhadap konsep-konsep teknis yang diajarkan bisa menjadi kendala, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang mampu merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Dalam era di mana teknologi semakin mendominasi, penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi sangat krusial. Media pembelajaran interaktif, seperti Quizizz, muncul sebagai salah satu solusi yang inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan, Quizizz dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

SD YPWKS V Cilegon, sebagai tempat penelitian ini, memiliki konteks khusus yang perlu diperhatikan. Infrastruktur teknologi yang tersedia, tingkat kemampuan siswa, dan kebijakan sekolah terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memengaruhi efektivitas penggunaan Quizizz. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi seberapa besar pengaruh aplikasi ini dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini juga didorong oleh keinginan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di SD YPWKS V Cilegon. Dengan fokus pada mata pelajaran TIK, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran

Quizizz dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa kelas 5. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah tersebut.

Dalam era pendidikan yang semakin dipengaruhi oleh teknologi, penting bagi pendidik untuk terus beradaptasi dan mencari inovasi baru. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran seperti Quizizz akan semakin relevan dan bermanfaat dalam konteks pendidikan modern.

KAJIAN TEORETIK

Quizizz adalah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis, menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan video. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, serta memberikan ruang dan waktu yang cukup untuk belajar. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

mencapai tujuan belajar mereka dengan cara yang lebih efektif.

Kelebihan Quizizz tidak hanya terletak pada kemudahan akses, tetapi juga pada desainnya yang menarik. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis, dan menawarkan tampilan yang interaktif dengan berbagai pilihan konten. Guru dapat membuat soal dengan variasi yang berbeda, serta menyediakan pekerjaan rumah yang dapat dikerjakan siswa di luar jam pelajaran. Dengan fitur soal acak, Quizizz juga mengurangi kemungkinan siswa untuk mencontek atau bekerja sama dengan teman.

Implementasi Quizizz dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi kemajuan kelas, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat bersaing antar siswa. Rasa kompetisi yang sehat dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Menurut Cristiyanda dan Sylvia (2021), variasi suara, gambar, dan teks dalam Quizizz membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah langkah sistematis yang dilakukan dengan pemikiran yang seksama untuk mencapai suatu tujuan. Dalam penelitian ini, digunakan metode kuantitatif, yang didasarkan pada filsafat positivisme. Metode kuantitatif ini diterapkan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data yang dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang telah dirancang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengisian kuis yang disediakan di aplikasi Quizizz, yang dirancang untuk mengukur minat dan motivasi belajar siswa kelas 5 dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif, menggunakan teknik analisis statistik yang sesuai untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Proses analisis data ini mencakup pengolahan data mentah menjadi informasi yang dapat dipahami, serta penerapan perhitungan matematis untuk menilai hubungan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dan peningkatan minat serta motivasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran TIK di SD YPWKS V Cilegon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan berisi data-data hasil temuan penelitian yang dilengkapi dengan pembahasan yang detil. Data yang ditampilkan tidak hanya sekedar dibaca/disebutkan, namun harus dianalisis secara mendalam. Analisis data mencakup berbagai aspek seperti apa makna fisik dari data yang ditampilkan.

Pada penelitian ini ditekankan pada analisis efektivitas penggunaan aplikasi quizizz. Peneliti menggunakan responden yaitu siswa/i yang berjumlah 65 orang dari pengujian analisis efektivitas aplikasi quizizz diperoleh data yang berupa angket. Kemudian pengujian instrument pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas, penelitian dilakukan pada bulan Juli 2024 di SD YPWKS V Cilegon, yang beralamat di Jl. Lada No. 1 Komp. BBS II, Kelurahan

Ciwaduk, Kecamatan Cilegon-Kota Cilegon.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, responden terpilih dapat dikelompokkan menurut jenis kelamin dan kelompok (yaitu laki-laki dan perempuan). Untuk lebih jelas dapat dilihat di tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki - laki	29
2.	Perempuan	36
Total		65

Dari hasil persentase respon siswa dapat disimpulkan hasil dari analisis respon siswa yaitu rata-rata 65,679 dengan kategori setuju jadi dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat belajar.

Hasil analisis uji validitas menunjukkan bahwa pada minat belajar menggunakan aplikasi quizizz (X), secara keseluruhan *corrected item total correlation* memiliki nilai $> r_{tabel}$ yaitu 0,344, yang artinya semua item pernyataan variabel X dan Y termasuk dalam kategori valid.

Uji Reliabilitas Variabel Jumlah r_{tabel} Cronbach's Alpha 0,344 dan Reliabel = 0.932. Berdasarkan hasil



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

reliabilitas menunjukkan bahwa *Alpha Cronbach* pada variabel diperoleh nilai Alpha sebesar 0,932. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% yang diperoleh r_{tabel} sebesar 0,344. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel atau handal.

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: Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y . Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka variabel x tidak berpengaruh pada variabel y .

Jadi setelah kita membandingkan nilai signifikan tersebut, selanjutnya kita membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} berdasarkan ketentuan sebagai berikut: Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel x efektif terhadap variabel y . Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel x tidak efektif terhadap variabel y .

Untuk menentukan hipotesisnya maka kita dapat melakukan uji T.

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh secara signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) secara individu atau parsial, dengan menggunakan uji t statistik untuk variabel. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka menerima H_a dan menolak H_o dan sebaliknya. Hasil analisis dari data variabel efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat belajar pada pelajaran TIK. Hasil analisis uji t_{hitung} pada tabel pada variabel independen yaitu $X = 7.418$. Dalam penelitian ini nilai t_{tabel} yang diperoleh ialah 1.152.

Apabila nilai $\text{sig.} < 0,05$ 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 minat belajar (Y) secara parsial diperoleh $t_{hitung} (7.418) > t_{tabel} (1.152)$, maka keputusannya H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat respon yang positif pada penggunaan aplikasi quizizz dalam minat belajar siswa. tanpa disadari quizizz membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. pemahaman dari peserta didik, quizizz merupakan media belajar yang menarik dengan menyuguhkan suasana belajar yang baru, memudahkan siswa memahami materi belajar dan memiliki berbagai macam kemudahan yang dapat membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Selain meningkatkan minat belajar siswa, quizizz juga membuat siswa lebih fokus dalam belajar. hal ini karena ada waktu pengerjaan kuis membuat siswa harus teliti dalam membaca dan menganalisis soal namun demikian tidak membuat siswa terburu-buru dalam mengerjakan soal.

Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz (X) terhadap variabel minat belajar (Y) secara parsial diperoleh $t_{hitung} (7.418) > t_{tabel} (1.152)$, maka keputusannya H_a diterima dan H_o

ditolak. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui nilai Sig. Untuk pengaruh X terhadap Y ialah $0,00 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa Efektivitas aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil tersebut maka hipotesis yang menyatakan H_a : Adanya aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran TIK. H_a dinyatakan diterima.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian Larasati, Subroto, & Tabrani (2023) dari jurnal berjudul Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Online Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi dan Digital (SIMDIG) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang, hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa Pengaruh penggunaan media evaluasi online berbasis quizizz masuk dalam kriteria tinggi yaitu dengan indeks normalized



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

gain sebesar 0.74, pengaruh penggunaan media evaluasi online berbasis quiziz konvensional masuk dalam kriteria sedang yaitu dengan indeks normalized gain sebesar 0.57. Hal ini dapat kita lihat dari hasil prestasi belajar siswa yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD YPWKS V Cilegon, dapat disimpulkan bahwa efektivitas aplikasi Quizizz memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Quizizz (variabel X) dan minat belajar siswa (variabel Y). Selain itu, hasil uji t menunjukkan bahwa thitung sebesar 7.418 lebih besar daripada ttabel yang bernilai 1.152, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran TIK tidak hanya efektif dalam menarik minat siswa, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pengalaman belajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Krismadinata K, Habibullah H, Lapisa R, et al. (2017). *Sistem Akuisisi Data Nirkabel Karakteristik Modul Surya*. Proceeding Semnasvoktek 2: 168–173.
- Putra DS. (2015). *Analisa Pengaruh Penggunaan Sensor Oksigen Terhadap Kandungan Emisi Gas Buang CO Dan HC*. J Ilm Poli Rekayasa 10: 36–45.
- Lapisa R, Bozonnet E, Salagnac P, et al. (2018). *Optimized design of low-rise commercial buildings under various climates – Energy performance and passive cooling strategies*. Build Environ 132: 83–95.
- Arafat A, Nabawi RA, Mulyadi R, et al. (2019). *Rancangan Perahu Pelat Datar Untuk Kelompok Nelayan Muaro Tanjung Danau Maninjau*. J Aerasi Vol; 1.
- Asnil A, Habibullah H, Husnaini I, et al. (2019). *Upaya peningkatan kompetensi dasar listrik siswa SMK melalui pembuatan catu daya variable*. JTEV J Tek Elektro Dan Vokasional 5: 57–63.
- Arwizet K. (2015). *Pendidikan Kejuruan Dan Pengaruhnya Terhadap*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

- Peningkatan Kualitas Human Capital*. proceedingfptk; 434.
- Jalinus N. (2006). *Sertifikasi Guru Kejuruan dan Implikasi Undang-Undang Guru dan Dosen*. Makalah disampaikan dalam Temu Karya ke XIV Forum Komunikasi FT/FPTK/JPTK Universitas Se-Indonesia, tidak diterbitkan,
- Allard F, Santamouris M. (1998). *Natural ventilation in buildings: a design handbook*. Earthscan/James & James, (1998, accessed 21 February 2013).
- Ganefri G. (2013). *The Development of Production-Based Learning Approach to Entrepreneurial Spirit for Engineering Students*. Asian Soc Sci; 9: 162.
- Laghmich N, Romani Z, Lapisa R, et al. (2019). *The impact of internal gains on thermal stratification for public buildings*. In: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. IOP Publishing, , p. 042090.
- Lapisa R. *Étude du rafraîchissement passif de bâtiments commerciaux ou industriels*. PhD Thesis, Université de La Rochelle,.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)