

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP PADA MUATAN PELAJARAN IPS****Adam Centuryo Santoso<sup>1</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>**Email: [adamcenturyosantoso\\_1407621047@mhs.unj.ac.id](mailto:adamcenturyosantoso_1407621047@mhs.unj.ac.id)<sup>1</sup>, [desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sujarwo@unj.ac.id](mailto:sujarwo@unj.ac.id)<sup>3</sup>

PIPS Universitas Negeri Jakarta

**ABSTRACT**

*Technological developments and the Covid-19 pandemic have changed the learning system in schools. Learning is done online and tends to be boring. This is because students only listen to the teacher during online learning. Therefore, the Quiz platform emerged as a learning medium that can be used and is easy to use. This research aims to find out how much influence the Quiz learning media has on students' interest in learning at the junior high school level. This research is descriptive in nature using the literature study method. The results of this research show that there is a big influence on students' interest in learning when learning using Quiz media.*

*Keywords: Education, Instructional Media, Quiz,*

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi dan pandemi Covid-19 telah mengubah sistem pembelajaran di sekolah. Pembelajaran dilakukan dengan daring dan cenderung membosankan. Ini karena siswa hanya mendengarkan guru selama pembelajaran daring. Oleh karena itu munculah platform Quiz sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan serta mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran Quiz terhadap minat belajar siswa di jenjang SMP. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan metode studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan media Quiz.

Kata Kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, Quiz

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan inti yang ada di sekolah. Pembelajaran juga mengajarkan siswa mengenai kehidupan sosial serta nilai dan norma yang ada di dalam masyarakat, ini bertujuan agar siswa mengalami perubahan tingkah laku menjadi lebih baik setelah melakukan pembelajaran. Menurut Arsad (Dalam Diahratri, 2022) mengatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru

yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Selain itu, dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Muatan pelajaran IPS sendiri merupakan muatan pelajaran sosial yang terdapat pada jenjang SMP. Muatan pelajaran IPS adalah integrasi dan keterpaduan dari berbagai macam ilmu-ilmu sosial, sebut saja sosiologi, geografi, ekonomi dan sejarah. Oleh karena itu, pelajaran-pelajaran yang ada dalam muatan IPS biasanya sangat erat dengan sosial yang membahas mengenai interaksi antar manusia serta lingkungannya. Fleksibilitas serta ruanglingkup IPS yang luas dapat memberikan perspektif baru terhadap siswa dalam melihat suatu fenomena sosial. Hal ini tentu saja dapat melatih siswa dalam melihat suatu masalah dari berbagai perspektif dan tidak mudah dalam mengambil kesimpulan atas suatu permasalahan.

Media pembelajaran berasal dari kata media yang artinya adalah tengah atau perantara. Jadi media pembelajaran sendiri adalah segala alat yang bertujuan untuk menunjang dan menjadi sarana bagi berjalannya suatu pembelajaran. Menurut Sadiman (Dalam Maftukhah, 2012) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Sedangkan Menurut Ashar (dalam Diahratri, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pada zaman modern ini media pembelajaran telah mengalami banyak perkembangan yang di pengaruhi oleh teknologi dan globalisasi. Mulai bermunculan platform-platform digital yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Quiziz. Quiziz sendiri merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk digital yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Quiziz ini dapat menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, apalagi dengan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran digital Quiziz ini yang mudah diakses, sehingga mempermudah guru dalam menggunakannya. Penggunaan media pembelajaran Quiziz ini di duga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Minat Belajar siswa merupakan salah satu hal terpenting dalam mendukung suasana belajar yang ideal. Menurut Santrok (Dalam Andi, 2019) mengatakan bahwa minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan

belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Pada dasarnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi keaktifan siswa dan juga semangat siswa itu sendiri dalam melakukan pembelajaran. Hal ini tentu saja menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh guru agar dapat membangun pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mencari seberapa besar pengaruh dari media pembelajaran berbasis Quiziz terhadap minat belajar siswa. Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari media pembelajaran berbasis Quiziz terhadap minat belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan memakai pendekatan bersifat deskriptif dengan metode studi kepustakaan serta wawancara. Metode studi pustaka ialah sebuah kegiatan yang berhubungan dengan metode yang berupaya mengumpulkan data pustaka. Menurut Studi literatur merupakan kegiatan penting dalam penelitian, khususnya penelitian akademis, yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis dan praktis. Penelitian kepustakaan dilakukan oleh semua peneliti dengan tujuan utama untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka pemikiran, dan mencari landasan bagi terbentuknya spekulasi tentatif atau disebut juga hipotesis penelitian. Untuk memungkinkan peneliti mengelompokkan, memetakan, mengatur, dan menggunakan perpustakaan yang berbeda di bidangnya. Dengan melakukan studi literatur, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam terhadap permasalahan yang ditelitinya.

Metode ini bisa dilakukan dengan membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Metode melalui kajian pustaka ini bertujuan untuk mencari fondasi/ dasar pijakan dalam memperoleh dan guna membangun kerangka berpikir dan juga landasan teori. Sehingga, peneliti bisa mengelompokkan dan menggunakan berbagai pustaka dalam bidangnya. Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti diharapkan akan mempunyai pemahaman yang mendalam dan lebih luas terhadap masalah yang hendak diteliti.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia telah mengubah kehidupan manusia dari berbagai macam sektor, salah satunya pendidikan. Pada masa pandemi, pembelajaran terpaksa dilakukan secara jarak jauh atau lebih dikenal dengan PJJ. Para guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat mengemas pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, oleh karena itu semenjak pandemi mulai bermunculan beberapa media pembelajaran daring, salah satunya adalah Quiziz. Quiziz merupakan suatu platform web tool online yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Dalam Quiziz sendiri juga tersedia banyak fitur-fitur yang dapat memudahkan guru maupun siswa dalam pembelajaran. Salah satu bagian yang terkenal dari media Quiziz ini adalah bagian quiz nya.

Sesuai dengan namanya, Quiziz juga menyediakan menu quiz yang dapat dibuat oleh guru. Selain itu, guru juga dapat diberikan kebebasan dalam menentukan jumlah soal, jenis soal serta waktu dalam menjawab soal. Kemudahan ini tentu saja dapat mempermudah guru dalam melihat post-test maupun pre-test yang nantinya dapat di pertimbangkan dalam evaluasi pembelajaran. Kemudahan mengakses platform Quiziz di internet juga menjadi salah satu keunggulan dari Quiziz. Quiziz dapat diakses setiap saat dan setiap waktu serta dimana saja, sehingga guru dapat dengan mudah memberikan penugasan maupun materi di dalam Quiziz tanpa di batasi oleh waktu dan tempat. Quiziz juga dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, sering kali dalam pengimplementasian Quiziz guru memberikan quiz yang memiliki waktu menjawab yang singkat. Hal ini tentu saja menuntut siswa untuk menjawab sebuah pertanyaan secara cepat dan juga akurat.

Penilaian dalam platform Quiziz ini juga mudah dilihat, siswa setelah mengerjakan quiz maupun soal yang diberikan guru dapat langsung melihat hasilnya, serta dapat melihat jawaban yang benar bahkan mengulanginya jika perlu. Ini tentu saja dapat memudahkan guru karena guru tidak perlu menghitung nilai siswa secara manual yang tentu saja memerlukan waktu tidak sedikit. Pengimplementasian Quiziz dalam pembelajaran ini merupakan bentuk kemajuan media pembelajaran yang sudah mulai berkembang. Apalagi sebelum adanya pandemi ini para guru cenderung masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan di padukan dengan metode ceramah yang membosankan. Pengimplemantasian media pembelajaran Quiziz dalam sekolah telah membangkitkan minat belajar siswa.

Apalagi tampilan Quiziz yang cukup ramah dengan anak-anak dan juga remaja yang cocok untuk anak jenjang SMP. Selama ini, siswa SMP dalam mengerjakan tugas ataupun quiz hanya terbatas pada kertas saja dan tidak memiliki variasi lainnya. Ini tentu saja sangat membosankan serta mengakibatkan minat belajar siswa yang menurun. Dengan hadirnya Quiziz dalam media pembelajaran tentu saja dapat menimbulkan minat belajar siswa dalam mengerjakan sebuah tugas yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif yang memiliki banyak variasi di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran Quiziz juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang diberikan. Siswa dapat mengulang maupun melatih kembali soal-soal yang telah diberikan di setiap waktu. Selain itu, siswa juga dapat mengulang kembali materi yang diberikan dan membukanya setiap saat. Hal ini tentu memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan, apalagi jika siswa tersebut memang memerlukan penjelasan berkali-kali ketika diberikan materi baru.

Minat belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran Quiziz dapat dikatakan sangat baik. Ini karena siswa pada jenjang SMP di dominasi oleh Gen-Z

yang sangat dekat dengan teknologi. Siswa SMP pada zaman sekarang juga cenderung menyukai media pembelajaran berbasis digital. Hal ini sesuai dengan kesimpulan yang berasal dari penelitian (Nurhayati, 2022) yang mengatakan bahwa media pembelajaran digital lebih baik dan lebih diminati oleh siswa serta berdasarkan hasil penelitian yang sama menyatakan bahwa dampak penggunaan media pembelajaran Quiziz terhadap minat belajar siswa sangat besar. Selain sisi positif yang telah dijabarkan, terdapat beberapa klemahan dalam penggunaan media pembelajaran Quiziz ini, salah satunya adalah signal atau jaringan.

Bentuk wilayah Indonesia yang terdapat banyak pegunungan serta dataran tinggi dapat menyulitkan pemerataan signal. Seperti yang sudah di singgung diatas bahwa penggunaan metode pembelajaran Quiziz ini membutuhkan signal. Oleh karena itu, pengimplementasian metode pembelajaran Quiziz tidak dapat dilakukan di semua sekolah secara merata. Selain masalah signal terdapat kekurangan lain dari media pembelajaran Quiziz ini, masalah tersebut adalah device atau gawai. Seperti yang kita tahu bahwa tidak semua anak pada jenjang SMP memiliki gawai ataupun laptop, bahkan masih cukup banyak sekolah yang masih melarang penggunaan gawai di sekolah sehingga makin mempersulit penerapan media Quiziz ini. Walaupun begitu minat belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran Quiziz ini sangat besar. Banyak guru-guru dalam kurikulum dan jenjang apapun yang pada akhirnya memilih Quiziz sebagai platform media pembelajaran digital mereka. Hal ini tentu menjadi bukti bahwa pada pembelajaran modern ini siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran digital. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Quiziz dapat berdampak besar bagi minat belajar siswa dalam melakukan pembelajaran

#### **D. Kesimpulan**

Perkembangan teknologi digital merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari. Perkembangan dalam dunia pendidikan terus melaju dan akan terus beriringan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pula. Penggunaan media pembelajaran Quiziz sendiri merupakan bentuk dari implementasi teknologi di dalam pendidikan yang terus berkembang. Hal ini tentu menjadi suatu pergerakan positif dalam perkembangan media pembelajaran, apalagi pada zaman dahulu sebelum adanya media pembelajaran digital seperti Quiziz, pembelajaran biasanya hanya memakai media pembelajaran yang sederhana dan cenderung tidak menarik minat belajar siswa. Bahkan media pembelajaran yang digunakan biasanya dipakai di banyak kelas dan di banyak jenjang sehingga dinilai kurang efektif serta kurang menarik minat belajar siswa.

Perkembangan kurikulum serta penyesuaian pembelajaran pada masa pandemi telah menuntut guru untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Penggunaan Quiziz dinilai menjadi solusi dari permasalahan mengenai media

pembelajaran dan direspons cukup baik oleh siswa serta meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa yang baik ini lah yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta materi yang diberikan guru akan lebih mudah dipahami. Diharapkan pada masa mendatang, penggunaan media pembelajaran berbasis Quiziz dapat terus di implementasikan dan dapat digunakan dalam berbagai jenjang.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Diah, E. (2015). PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR. <https://stikesmajapahit.ac.id/>, 5.
- Diahratri. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA STKIP PGRI PACITAN. <https://repository.stkippacitan.ac.id/>, 2-3.
- Hanifah, U. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. <https://online-journal.unja.ac.id/>, 165.
- Maftukhah. (2019). PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN UNTUK SISWA SMP KELAS VIII. <https://eprints.uny.ac.id/>, 7.
- Nurhayati. (2022). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN DARING DAN KONVENSIONAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA SEMESTER IV STAB KERTARAJASA. <https://journal.unj.ac.id/>, 17.
- Parni. (2020). PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/>, 97.