



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 4 MALANG

Sukmay Wijayanti¹, Ika Ratih Sulistiani², Indhra Musthofa³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 1wsukmay@gmail.com, 2ika.ratih@unisma.ac.id,

3indhra.musthofa@unisma.ac.id

Abstract

This study discusses the effect of the use of interactive learning media based on the Quizizz application in PAI learning on the interests and learning outcomes of group X students at SMK Negeri 4 Malang. The background of this research is to realize active and innovative learning. The research method used is a quantitative research method using a quasi-experimental method of non-equivalent control group design. Data collection techniques used are questionnaires and tests. The results of this study are: 1) There is an effect of using Quizizz interactive learning media on students' interest in learning which can be seen through the results of hypothesis testing, in which the hypothesis test obtained a significance value of $0.025 \leq 0.05$. 2) There is an effect of using Quizizz interactive learning media on students' interest in learning which can be seen through the results of hypothesis testing, in which the hypothesis test obtained a significance value of $0.000 \leq 0.05$.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif Quizizz, Learning Interest, Learning Outcomes*

A. Pendahuluan

Pendidikan diartikan menjadi proses dimana seorang secara terus menerus melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikannya (Basri, 2013). Tujuan pendidikan diatur pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, dimana pendidikan nasional mengembangkan keterampilan dan nilai dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik, membentuk kepribadian yang beriman pada Tuhan Yang Maha Esa dan sebagai orang yang taat, berkepribadian mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Sanjaya (2006), komunikasi memiliki tiga komponen: guru, siswa, dan mata pelajaran. Dalam menyampaikan materi, guru membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memaksimalkan pelaksanaan pembelajarannya.

Media pembelajaran diartikan sebagai media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang proses belajar siswa (Rohmat, 2015). Seperti yang dikemukakan Peter dalam Sudjana (2011), kreativitas dan keterampilan guru sangat penting dalam menentukan media pembelajaran. Proses dan hasil belajar siswa bergantung pada penguasaan mata pelajaran dan keterampilan mengajar. Selama ini pembelajaran PAI masih memerlukan perkembangan agar tidak terkesan terus-menerus menggunakan metode tradisional misalnya ceramah tanpa media pembelajaran yang menjadikan siswa pasif di kelas. Oleh karenanya, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media yang dirasa dapat membantu adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz pada dasarnya adalah aplikasi berbasis game edukasi yang menyediakan game untuk banyak pemain di dalam kelas (Citra, 2020). Aplikasi Quizizz dapat menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih inovatif dan siswa saling aktif (Purba, 2019). Hal tersebut dikarenakan pelaksanaan Quizizz lebih berpusat kepada siswa dengan desain yang menarik.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat ditinjau melalui minat dan hasil belajar siswa ketika mengikuti pelajaran. Minat belajar merupakan kecenderungan memperhatikan dan tertarik pada kegiatan yang melibatkan aspek internal dan eksternal yang mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan manusia, seperti kreativitas, rasa, karsa, spiritualitas, pengetahuan, kemampuan mental dan fisik (Darimi dkk, 2018). Kemudian, hasil belajar merupakan pengalaman hidup siswa, mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. (Rusman, 2015).

Sejalan dengan penelitian tersebut, terdapat penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik". Penelitian tadi dilakukan oleh Azizah (2020). Dalam penelitiannya diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$. Artinya penggunaan media Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Semakin sering media Quizizz digunakan, semakin tinggi minat siswa untuk belajar. Kemudian mengenai hasil belajar, terdapat penelitian relevan yang dilakukan oleh Mafruhah (2019) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi (KAHOOT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Ma'arif Singosari Malang". Dalam hasil penelitiannya, menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media kahoot lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat melalui perolehan nilai rata-rata siswa

kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata sebesar 10,34 satuan.

Dari uraian penelitian mengenai media Quizizz terlihat jelas bahwa media Quizizz berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Oleh karenanya, media Quizizz sebaiknya digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media Quizizz dimaksudkan untuk merangsang minat siswa, mengikuti proses pembelajaran dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti harus menyelidiki penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif untuk minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 4 Malang. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz, peneliti berusaha mengamati minat siswa dan perkembangan hasil belajar.

Dengan demikian peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di Smk Negeri 4 Malang”.

B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan merupakan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *non-equivalent control group design*. Lokasi penelitian ini adalah SMK Negeri 4 Malang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XDGB dan XDGD, masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Ada dua kelompok dalam desain penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok menjalani *pretest* dan *posttest* yang sama. *Treatment* atau perlakuan hanya diberikan kepada kelompok eksperimen. Namun, tidak ada perlakuan yang diberikan di kelas kontrol. Ada dua variabel dalam penelitian ini yang akan diselesaikan nanti, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz, variabel yang mempengaruhi dan minat hasil belajar siswa yaitu variabel yang dipengaruhi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Angket yang digunakan berupa 15 pernyataan terkait minat belajar, kemudian tes yang digunakan sebanyak 20 soal pilihan ganda. Uji Instrumen menggunakan uji validasi dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan ini menggunakan program *SPSS for Windows 24.0*. Untuk uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t test* dengan bantuan program *SPSS for windows 24.0*

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 4 Malang dalam mata pelajaran PAI. Hal ini dapat ditinjau dari perolehan nilai signifikansi sebesar $0,025 \leq 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan menggunakan metode konvensional. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik". Penelitian tersebut dilakukan oleh Azizah (2020). Dalam penelitian ini diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel media Quizizz adalah $0,000 \leq 0,05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media Quizizz (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Artinya penggunaan media Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Semakin sering media Quizizz digunakan, semakin tinggi minat siswa untuk belajar.

Dari perbedaan rata-rata skor kelas eksperimen dan kelas kontrol, kita dapat melihat tingkat perubahan minat belajar siswa. Rata-rata skor siswa pada kelas eksperimen adalah 55,47. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata siswa adalah 53,83. Dari rata-rata, kita dapat melihat bahwa perbedaan antara rata-rata adalah 1,64 satuan. Artinya ada peningkatan 5% minat belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz.

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan, perasaan senang dan gemar siswa terhadap pembelajaran yang ditunjukkan oleh siswa melalui perilaku giat dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dapat dikenali dari indikator-indikator seperti kesukaan dan minat terhadap apa yang dipelajari, kemauan belajar, semangat belajar, partisipasi, dan keaktifan belajar. Minat belajar adalah ketertarikan, kesenangan, dan kecintaan siswa terhadap belajar, yang ditunjukkan oleh siswa melalui perilaku dan semangat yang positif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi dapat dikenali dari indikator-indikator seperti keinginan dan minat terhadap apa yang dipelajarinya, kemauan belajar, semangat belajar, partisipasi, dan keaktifan belajar.

Menurut Rohmat (2015), media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang proses belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat membangkitkan minat belajar siswa guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pemahaman materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang lebih berpusat pada siswa yang dapat membuat lingkungan belajar lebih aktif dan inovatif. Aplikasi tersebut sangat membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa, melakukan perbaikan, dan memberikan pekerjaan rumah (Citra, 2020). Dalam penggunaannya kuis yang disajikan dalam Quizizz dapat didesain dengan menggunakan musik dan gambar. Materi yang disajikan dalam aplikasi Quizizz berbentuk kuis yang dengan secara langsung dapat diketahui jawaban benar dan salah sehingga siswa dapat belajar dan memahami materi yang dipelajari secara langsung ketika mengerjakan soal dengan aplikasi Quizizz. Hal tersebut dapat menjadikan siswa lebih tertarik dalam memahami. Selain itu, desain yang menarik dan unik dapat menjadikan siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal yang ada sehingga minat belajar siswa akan meningkat.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 4 Malang pada mata pelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan metode konvensional. Selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan seberapa besar perubahan hasil belajar. Rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 87,17. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata siswa sebesar 76,83. Dapat dilihat perbedaan nilai rata-rata adalah 10,34 satuan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 34,5%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mafruhah (2019) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (KAHOOT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Ma'arif Singosari Malang". Dalam hasil penelitian Mafruhah (2019) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang

mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran kahoot lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat melalui perolehan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar 7,58. Selain itu, dapat dilihat juga melalui nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah sebesar 86,65. Sedangkan setelah diberikan perlakuan (penggunaan media kahoot) nilai rata-rata menjadi 91,84. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mafruhah (2019) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (KAHOOT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAI Al-Ma'arif Singosari Malang". Penelitian Mafruhah (2019) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran kahoot lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 7,58. Selain itu, hal ini terlihat pada nilai rata-rata sebelum perlakuan kelas eksperimen sebesar 86,65. Sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan (menggunakan media Kahoot) adalah 91,84.

Media pembelajaran Quizizz dapat menyajikan kuis yang disertai dengan gambar dan *background*. Tampilan pertanyaan pada Quizizz juga disajikan dengan warna yang menarik (Amanah dkk, 2020). Berbagai unsur yang terdapat dalam aplikasi Quizizz akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. menurut Salsabila dkk, (2020) aplikasi Quizizz memuat aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Aplikasi tersebut merupakan strategi pembelajaran yang efektif tanpa menghilangkan esensi dari proses pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif mulai dari awal pembelajaran. Selain itu tuntutan menurut era evolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan salah satunya yakni pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dengan melakukan perubahan dalam menentukan kebijakan pendidikan melalui peningkatan kapasitas individu secara menyeluruh serta berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Noor, 2020).

Menurut Syah (2006) faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal dibagi menjadi dua yakni faktor lingkungan dan instrumental. Faktor instrumental merupakan faktor yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran. Faktor instrumental contohnya fasilitas seperti *gadget* atau *laptop* yang dibutuhkan oleh guru untuk metode maupun

media pembelajaran. Jika sekolah maupun guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Sejalan dengan pendapat tersebut, ada beberapa faktor internal siswa dalam mencapai hasil belajar baik faktor intelektual maupun non intelektual. Faktor intelektual meliputi kemungkinan dan keterampilan yang dimiliki siswa. faktor non intelektual meliputi minat, motif emosional, sikap, kebiasaan, dan pengetahuan diri siswa. Oleh karenanya, siswa mempunyai banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya, salah satunya adalah minat belajar

D. Simpulan

Dari hasil hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang. Hasil penelitian pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa didukung oleh hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,025 \leq 0,05$. Perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan seberapa besar minat belajar siswa berubah. Rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen adalah 55,47. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata siswa adalah 53,83. Diperoleh juga hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi. $0,000 \leq 0,05$. Selisih rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan seberapa besar perubahan hasil belajar. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen adalah 87,17. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata siswa adalah 76,83. Dari rata-rata, kita dapat melihat bahwa perbedaan antara rata-rata adalah 10,34 satuan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 34,5%.

Daftar Rujukan

- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. 2020. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI*. Jurnal Bestari, 17(1), 117–132.
- Azizah, Biqrotul. 2020. *Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik*. Gresik: Universitas Islam Negeri Surabaya

- Basri, Hasan. 2013. *Landasan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- 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(2), 261-272.
- Darimi, Ismail., Irman Siswanto., Bachtiar Ismail. 2018. "*Metode Team Quiz Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 13 JAYA*". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Vol. 7 No. 2.
- Hardiansyah, Fahrudin, Sulitiani, I. R., & Musthofa, I. 2021. Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Peserta Didik di SMP Ma'arif Kota Batu. VICRATINA, 6, 106-112.
- Mafruhah, Syafiyatul, Sulitiani, I. R., & Mustafida, F. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang." VICRATINA, 4, 23-29.
- Noor, Sugian. 2020. *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X.6 Sma 7 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Hayat, 1(1), 1-7.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. *Peningkatan Konstentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP, 12(1), 29-39.
- Rohmat, M. A. 2015. *Pengelolaan Kelas Bekal Calon Guru Berkelas*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Rosda Karya.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.