

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA QUIZIZZ

Noer Rohmah

STIT Ibnu Sina Malang, Indonesia

Email: noerzaenal@gmail.com

Received: 24 Januari 2024

Accepted: 03 Juni 2024

Published: 30 Juni 2024

Abstract: Education is not only delivered through traditional patterns, but also requires the use of technology. The development of technology requires the world of education to keep up with developments, especially regarding the use of learning media so that it is not boring. One of the interesting learning media is Quizizz because it is a semi-game and is considered capable of increasing students' learning motivation. The aim of this research is to determine the implementation of Quizizz media in increasing student learning motivation in Islamic Religious Education subjects at SMAS Diponegoro Tumpang and the various factors that influence it. The approach used is qualitative with a case study design whose results include; 1. The steps for using Quizizz are that teachers must have an account first, while students can directly enter the browser and enter the code, 2. Supporting factors for implementing Quizizz are that it looks attractive, there is a competition system, it can be used for team work. The inhibiting factors are that students are often hampered by cellphones, not many teachers know and apply Quizizz in learning. 3. Efforts to overcome obstacles to the implementation of Quizizz are by using the facilities provided by the school, Quizizz itself has upgraded to be better and held training for teachers. The positive implications of this research are as a contribution to thinking in the context of fostering and improving the quality of teaching, both for teachers and educational institutions.

Keywords: *learning motivation, learning media, Islamic education, Quizizz media*

Abstrak: Pendidikan tidak hanya disampaikan melalui pola tradisional saja, tetapi juga perlu pemanfaatan teknologi. Berkembangnya teknologi menuntut dunia pendidikan bisa mengikuti perkembangan, terutama terkait dengan penggunaan media pembelajaran agar tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah Quizizz karena semi game serta dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Diponegoro Tumpang dan berbagai faktor yang mempengaruhinya. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan rancangan studi kasus yang hasilnya antara lain; 1. Langkah-langkah menggunakan Quizizz untuk guru harus memiliki akun terlebih dahulu sedangkan siswa bisa langsung masuk browser dan memasukkan kode, 2. Faktor pendukung implementasi Quizizz adalah tampilannya menarik, ada sistem kompetisi, bisa digunakan untuk kerja tim. Faktor penghambatnya adalah siswa sering terkendala HP, tidak banyak guru yang mengenal dan menerapkan Quizizz dalam pembelajaran 3. Upaya untuk mengatasi hambatan dari implementasi Quizizz yaitu dengan menggunakan fasilitas yang disediakan sekolah, Quizizz sendiri telah mengupgrade menjadi lebih baik dan mengadakan pelatihan untuk para guru. Implikasi positif dari penelitian ini adalah sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka pembinaan dan peningkatan mutu pengajaran, baik bagi para guru maupun lembaga Pendidikan.

Kata Kunci: *motivasi belajar, media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, media Quizizz*

A. Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan inti dari proses pendidikan, agar tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan salah satunya ditentukan oleh guru sebagai *agent of change*. Oleh karena itu seorang guru dituntut harus mampu memilih dan menggunakan pendekatan, model dan strategi pembelajaran yang tepat, menggunakan berbagai metode mengajar, menentukan media dan sumber belajar yang sesuai (Arsyad, 2010). Pemilihan kesemuanya itu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kondisi siswa, materi pembelajaran, dan seterusnya agar pembelajaran yang disampaikan benar-benar bisa memberi makna pada peserta didiknya, artinya peserta didik bisa paham yang akhirnya bisa tercapai tujuan pembelajaran dengan tepat sasaran. Apalagi saat ini dengan adanya teknologi yang semakin maju menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif lagi dalam memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media dan sumber pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar agar lebih menyenangkan dan tepat sasaran, jika dibandingkan dengan model pembelajaran secara tradisional (Nuramanah, et al., 2020).

Salah satu pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan media belajar, karena proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mampu membangkitkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, jika minat sudah terbangun maka motivasi untuk mengikuti pembelajaran lebih lanjut akan bangkit pula, dengan demikian tujuan pembelajaran-pun akan lebih cepat tercapai (Hamalik, 2011: 12). Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat disalurkan melalui media (Cahyadi, 2019).

Masa pandemi Covid-19 yang merebak ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia telah berdampak pada semua sektor, termasuk pendidikan. Sehingga proses belajar mengajar harus dilakukan secara online (daring). Proses belajar mengajar secara daring ini merupakan cara baru dengan memanfaatkan teknologi terutama jaringan internet, yang menuntut bagi para pendidik / guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi yang ada.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini ternyata memunculkan berbagai tantangan atau problem, yang salah satunya dialami oleh guru itu sendiri dalam melakukan pembelajaran. Bagaimana agar guru dalam mengajar tetap bisa menarik, menyenangkan, tidak membosankan, siswa tetap aktif meskipun dilakukan secara daring?, ini merupakan hal yang tidak mudah. Akan tetapi berbagai cara telah dilakukan oleh guru agar pembelajaran tetap bisa efektif, yang salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran Quizizz (Aini, 2019).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz ini bisa berpengaruh terhadap hasil belajar seperti penelitian yang dilakukan oleh Ririn Setyaningsih dan Juli Astono (2021) tentang pengaruh media Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara penerapan media media Quizizz dan *Google Form* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar dan ternyata hasilnya adalah bahwa penerapan media media Quizizz lebih berpengaruh terhadap hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Unik Hanifah Salsabila dkk. (2020) tentang Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA, dan hasilnya adalah bahwa penerapan aplikasi Quizizz sebagai salah satu permainan edukatif dapat memberikan banyak manfaat, karena media ini menarik dan dapat memotivasi kerja otak, mengutamakan kreativitas, olah manajemen waktu hingga evaluasi mandiri dari siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nafi' Mukharomah (2021), tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mampu melakukan kegiatan penilaian pengetahuan siswa pada pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz berikut langkah-langkah yang cukup mudah karena bisa diakses dengan pengguna android dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini juga melatih siswa untuk mengerjakan soal dengan jujur dan mandiri serta guru lebih cepat mengetahui hasil data statistik tentang kinerja para siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Al Mawaddah dkk (2021), tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa, metode yang digunakan adalah kuantitatif, dengan desain penelitian pre-eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika melalui draing di SDIT Al Ibrah Gresik . Di samping hasil penelitian yang juga terkait dengan media berbasis on line yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nada Fatiyyah Azkiya dan Abdul Mu'in tentang Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika sebesar 1,115.

Beberapa hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz memang bagus, terbukti bisa berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, karena penerapannya tidak membosankan, bisa membangkitkan minat belajar siswa melalui permainan /game yang tetap bersifat edukasi. Quizizz adalah sebuah web tool untuk

membuat permainan kuis interaktif yang dapat dilakukan di kelas maupun di luar kelas sebagai pekerjaan rumah. Seperti kuis pilihan ganda pada umumnya, di Quizizz ada beberapa pilihan jawaban sesuai guru yang membuat. Siswa dapat login dengan link dan kode yang diberikan oleh guru. Quizizz ini dapat diakses langsung melalui browser ataupun unduh aplikasi di *Playstore*. Dalam Quizizz, waktu pengerjaan dapat ditentukan oleh guru, dapat melihat siapa saja siswa yang sudah mengerjakan, mengetahui hasil pengerjaan siswa. Sedangkan siswa yang sudah mengerjakan, mereka akan mengetahui hasilnya dan juga muncul soal mana saja yang jawabannya kurang tepat beserta jawaban yang benar.

Quizizz ini sangat menarik dan dapat memicu semangat belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil pengamatan sementara peneliti pada beberapa siswa, mereka lebih semangat mengikuti tes dengan menggunakan Quizizz daripada menggunakan paper test (ujian tertulis). Apalagi pada masa pandemi Covid-19, dimana proses pembelajaran lebih banyak dilakukan di rumah dan motivasi belajar siswa menjadi menurun karena lebih banyak bermain daripada fokus belajar. Terutama terkait dengan mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang sebagian besar siswa kurang menyukainya bahkan dianggap membosankan karena proses pembelajarannya monoton. Oleh karena itu penggunaan quizziz menjadi salah satu alternatif karena siswa dapat belajar sambil bermain (Observasi kegiatan siswa SMAS Diponegoro Tumpang, 15 Maret 2022) .

Salah satu sekolah yang telah menggunakan media pembelajaran Quizizz adalah SMA Diponegoro Tumpang. Sekolah tersebut telah menggunakan Quizizz sejak sebelum adanya pandemi, ini berawal dari salah satu guru yang inovatif dan kreatif mencoba menggunakan Quizizz kemudian banyak guru yang mulai menggunakan juga dengan pertimbangan untuk anak sekolah menengah banyak yang membawa handphone, daripada digunakan untuk hal yang tidak baik maka bisa dimaksimalkan untuk kegiatan pembelajaran seperti Quizizz. Selain itu adanya fasilitas Wi-Fi dan laboratorium komputer juga menjadi alasan agar bisa memaksimalkannya (Hasil wawancara dengan Bu Denywati, guru yang pertama kali menerapkan media Quizizz di SMA Diponegoro Tumpang 8 Maret 2022). Berangkat dari inilah maka penelitian terkait upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi media Quizizz di sekolah sangat signifikan untuk dilakukan.

B. Metode Penelitian

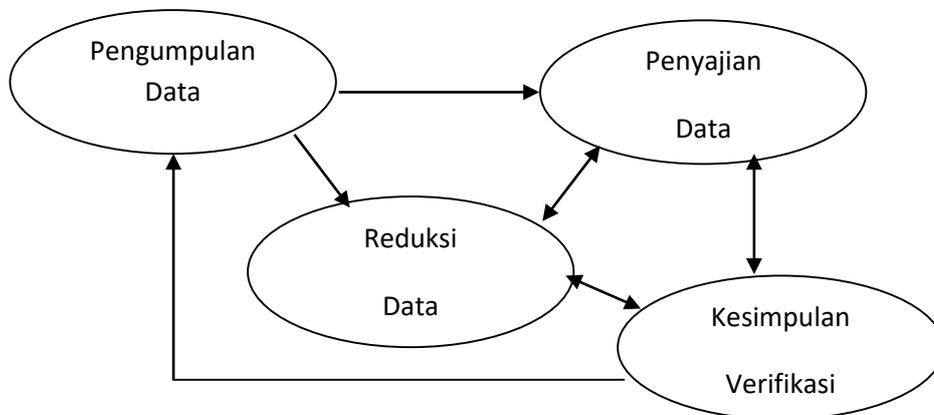
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni proses penelitian yang berdasarkan pada metodologi dengan mengadakan penyelidikan terhadap suatu fenomena sosial dan masalah manusia (Siyoto & Sodik, 2015: 17). Kemudian jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, dengan cara peneliti mengumpulkan data secara rinci dan mendalam dengan

melibatkan berbagai sumber informasi serta deskripsinya guna mengeksplorasi kehidupan nyata atau kasus tertentu (Creswell, 2015: 32). Peneliti menggunakan studi kasus karena dalam hal penggunaan media pembelajaran online di sekolah terutama SMA Diponegoro Tumpang belum diketahui mana yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan penelitian studi kasus ini peneliti mengharapkan data yang intensif, terperinci dan mendalam untuk mencari tahu apakah media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan cara yang demikian ini diharapkan peneliti dapat memperoleh data secara terperinci karena prosesnya secara intensif dan mendalam, sehingga akan terjawab bahwa media Quizizz ternyata mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipasi dan studi dokumentasi. Untuk data primer peneliti peroleh melalui wawancara dengan kepala sekolah, satu guru PAI dan lima peserta didik. Data dari kepala sekolah terkait sejarah, profil, visi dan misi sekolah, keadaan sekolah, guru, dan seluruh siswa di SMA Diponegoro Tumpang. Kemudian Guru menjadi sumber informasi penting untuk mengetahui kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung terutama guru Pendidikan Agama Islam yang menjadi fokus dari penelitian. Selanjutnya adalah peserta didik juga menjadi sumber informasi terkait pendapat mengenai penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar. Karena peserta didik juga subjek utama dalam penelitian. Adapun data sekunder yakni data –data yang sudah tersedia baik berupa dokumentasi atau lainnya peneliti peroleh melalui membaca, melihat atau mendengarkan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 tahap yakni analisis selama pengumpulan data, dalam tahap ini peneliti berada di lapangan untuk mengumpulkan data dari subyek penelitian dengan cara, a) mencatat hal-hal yang pokok saja, b) mengarahkan pertanyaan pada fokus penelitian, dan c) mengembangkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kemudian analisis setelah pengumpulan data meliputi pengumpulan data, display data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data mentah yang telah terkumpul hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi itu dirangkum, dipilah-pilah sesuai dengan fokus penelitian dan disederhanakan (reduksi data), ini dilakukan secara berkala dan terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Selanjutnya adalah penyajian data (*data display*) yakni data yang sudah disusun secara sistematis pada tahap reduksi data, kemudian dikelompokkan berdasarkan pokok permasalahannya sehingga peneliti dapat dengan mudah mengambil kesimpulan. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan/verifikasi (*verification*), pada tahap ini peneliti mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan.

Proses analisis data mulai dari pengumpulan data, display data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Analisa Data Model Interaktif (Miles & Huberman, 1994: 195)

Tahap akhir dari proses penelitian ini sehingga bisa menghasilkan laporan hasil penelitian yang benar-benar valid dan kredibel adalah tahap pengecekan keabsahan data. Dalam hal ini peneliti menggunakan triangulasi untuk mendapatkan data yang benar-benar absah dan dapat dipertanggungjawabkan, yang meliputi triangulasi metode yakni dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya triangulasi teori hasil penelitian yang berupa informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Terakhir adalah triangulasi sumber data, di sini peneliti menggunakan semua hasil penelitian yang meliputi hasil observasi, wawancara dan dokumentasi juga dengan beberapa subjek wawancara seperti kepala sekolah, guru, dan siswa sehingga dapat memperluas temuan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Penelitian difokuskan pada pembelajaran pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Diponegoro Tumpang. Setiap pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan ilmu kepada siswa. Tujuan tersebut dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang optimal. Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang optimal. Sehingga seorang guru dituntut harus memahami beberapa hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Terutama untuk anak SMA yang kebanyakan bermain game. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang ada unsur game seperti

Quizizz. Sebagaimana yang terjadi di SMA Diponegoro Tumpang Malang berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Terutama untuk anak SMA yang kebanyakan bermain game. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang ada unsur game seperti Quizizz.

Dalam pemilihan media pembelajaran dibutuhkan pengenalan dan pengalaman guru dalam menggunakannya. Begitu juga dengan Quizizz yang merupakan media baru di bidang pendidikan. Quizizz merupakan media pembelajaran online yang terbilang masih baru dan terus mengalami perkembangan. Trainer Quizizz mengatakan bahwa teori yang membahas tentang Quizizz masih belum ada. Panduan penggunaan pun masih belum dibukukan dengan alasan Quizizz terus upgrade sehingga apabila dibukukan tidak akan bertahan lama (Arnesi & Hamid, 2015).

Quizizz adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang cukup menarik dan efektif baik bagi guru maupun peserta didik apalagi di tingkat sekolah menengah atas. Awal mula Quizizz dikenal di SMA Diponegoro Tumpang melalui salah satu guru yang saat ini sudah menjadi trainer Quizizz belajar sendiri kemudian menerapkan kepada siswanya dan mereka merasa termotivasi untuk belajar. Setelah itu ilmu yang beliau pelajari diajarkan kepada guru lainnya melalui workshop yang diadakan oleh sekolah dan setelah berkembang dan terkuasai baru bisa diaplikasikan di kelas. Teori yang membahas tentang Quizizz belum ada karena Quizizz terus upgrade sehingga buku atau panduan yang ada tidak akan bertahan lama.

Sebelum menggunakan Quizizz, seorang guru harus mempersiapkan beberapa hal. Sebagaimana menurut Suciningsih "Guru harus mempersiapkan beberapa soal berupa pilihan ganda beserta jawaban, PC/laptop atau handphone untuk menginput soal, jaringan internet dan juga email yang aktif" (Suciningsih, 2020). Demikian juga yang dilakukan oleh guru di SMA Diponegoro Tumpang. Sebelum menerapkan Quizizz kepada siswanya, guru menyiapkan beberapa soal yang sesuai dengan kompetensi dasar yang sedang diajarkan. Kemudian secara ringkas guru bisa memulai menggunakan Quizizz dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Membuat akun yaitu daftar dengan menggunakan email yang aktif dan selanjutnya mengisi sesuai yang diperlukan; 2) Membuat kuis beserta jawaban; 3) Memilih jenis kuis yang akan digunakan; 4) Guru mengkondisikan siswa; 5) Sebelum guru memulai permainan Quizizz, perlu dikondisikan untuk siswa terkait alat yang digunakan, kuota internet, waktu penugasan dikerjakan pada saat itu juga atau sebagai pekerjaan rumah; 6) Guru membagikan kode kepada siswa. Sedangkan untuk siswa, langkah-langkah untuk mengakses Quizizz adalah : 1) Siswa masuk ke alamat Quizizz; 2) Lalu memasukkan kode yang diberikan guru kemudian join a game; 3) Kemudian siswa bisa mulai mengerjakan kuis dalam durasi yang sudah ditentukan oleh guru.

Suciningsih (2020) merinci langkah-langkah dalam pembelajaran dengan media Quizizz yaitu : 1) Menyiapkan beberapa soal berupa pilihan ganda beserta kunci jawabannya; 2) Menyiapkan PC/laptop atau handphone yang akan digunakan untuk menginput soal; 3) Terhubung dengan jaringan internet karena bersifat online; 4) Menyiapkan email yang aktif sebagai akun Quizizz. Untuk mengakses aplikasi ini bisa melalui website www.Quizizz.com. Pada halaman awal Quizizz terdapat 4 tombol yang dapat kita kenali : 1) *Enter Code*, langsung membawa siswa ke laman bergabung game yang telah dibuat oleh guru; 2) *Sign Up*, untuk pengguna yang baru pertama kali menggunakan Quizizz dan hendak membuat akun; 3) *Get Started*, sama dengan tombol Daftar; 4) *Log In*, digunakan untuk pengguna yang sudah memiliki akun Quizizz.

Untuk bisa menggunakan media Quizizz dalam proses belajar mengajar ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Fitur yang disediakan di dalamnya antara guru dan siswa juga berbeda. Berikut adalah implementasi langkah-langkah penggunaan media pembelajaran Quizizz.

- a. Langkah-langkah Quizizz untuk guru (Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia, Edisi Februari 2021) : 1) Buka browser, ketikkan Quizizz.com, lalu klik daftar. 2) Pada kolom Daftar dengan email, isi dengan email yang aktif kemudian klik Selanjutnya. 3) Pilih sekolah. 4) Pilih guru. 5) Pada kolom pertama, judul harus diisi sesuai dengan jenis kelamin Isi kolom nama depan, kolom nama belakang, dan pada kolom kata sandi, isi dengan 8 digit terdiri dari huruf dan angka. Kemudian klik lanjutkan. 6) Akan muncul tampilan home, ini adalah halaman depan Quizizz. 7) Klik *My Library*. 8) Klik *Create*. 9) Judul materi yang akan diujikan harus ditulis pada kolom dan diberi nama quiz ini, kemudian pada nomor dua pilihlah mata pelajaran yang akan diujikan dan klik berikutnya. 10) Langkah selanjutnya masuk ke *Quiz Editor*. 11) Pada editor quis sebelah kiri tersedia 6 pilihan jenis soal, yaitu :
 - a) *Multiple choice*, ada beberapa pilihan jawaban yang disediakan, namun siswa hanya diperbolehkan memilih satu jawaban yang dianggap benar.
 - b) *Checkbox*, ketika diberikan beberapa pilihan jawaban dan siswa perlu memilih beberapa opsi untuk mendapatkan jawaban yang benar.
 - c) *Fill in the Blank*, pada tempat yang telah tersedia, siswa harus memasukkan jawaban secara manual, dengan batas 160 karakter saja. Jika melebihi 120 karakter maka akan muncul pesan singkat.
 - d) *Poll*, dalam polling tidak ada jawaban yang benar. Di sini guru dapat memberikan pilihan, yakni apakah siswa diperbolehkan memilih satu opsi atau lebih.
 - e) *Open-Ended*, tersedia tempat dimana siswa dapat menjawab dengan jawaban yang panjang (seperti uraian)

- f) *Slide* merupakan fitur terbaru dari Quizizz dimana setiap apa yang disimpan oleh guru akan ditampilkan dalam bentuk slide (presentasi)
- 12) Pada 'Editor Quiz' sebelah kanan, terdapat kotak menu 'Add Quiz Image' untuk menambahkan gambar sesuai dengan soal, mengatur soal hanya untuk pribadi atau umum, mengatur bahasa, dan waktu mengerjakan tiap item soal. 13) Setelah memilih jenis soal, langkah selanjutnya yaitu memulai membuat soal:
- a) Ketikkan pertanyaan dalam kolom Tulis pertanyaanmu di sini, kemudian pada pilihan jawaban, tandai salah satu pilihan jawaban sebagai kunci jawabannya. Klik *save*.
 - b) Pertanyaan baru harus ditambahkan sebanyak soal yang akan diujikan, dengan klik pertanyaan baru. Kemudian setelah semua soal yang telah dibuat selesai beserta kunci jawabannya, klik *Publish*
- 14) Dalam Quizizz ini terdapat 2 pilihan, jika akan dimainkan pada saat itu juga, maka pilih *start a live quiz*, jika akan dijadikan Pekerjaan Rumah (PR) maka pilih *assign homework*. 15) Jika memilih *start a live quiz*, langkah selanjutnya pilih *classic*. 16) Kemudian akan muncul kode join yang harus dibagikan kepada siswa agar bisa mengikuti kuis tersebut. Setelah guru klik *start*, maka dalam hitungan mundur seluruh siswa yang sudah bergabung dapat memulai game. 17) Saat berlangsungnya game Quizizz guru harus tetap memonitor. Dalam monitor ini, guru bisa melihat ranking sementara siswa yang mengerjakan. 18) Setelah siswa selesai mengerjakan, guru dapat langsung mengunduh hasil belajar dalam bentuk file Excel.
- b. Untuk siswa, langkah-langkah untuk mengakses kuis adalah sebagai berikut: 1) Masuk ke alamat <https://quizizz.com/join>. 2) Lalu masukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru, setelah itu klik "join". 3) Tulis nama, lalu klik "start". Kuis dimulai maka langsung dapat dikerjakan. 4. Masing-masing soal dikerjakan dalam durasi yang telah ditentukan guru.
- Keterangan lanjutan:
- a) Jika pertanyaan bisa dijawab dengan benar, maka akan muncul poin yang didapatkan dalam satu soal. dan juga dapat diketahui ranking yang didapat
 - b) Jika jawaban yang dipilih salah, maka akan muncul jawaban yang benar
 - c) Jika selesai mengerjakan soal, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih
 - d) Dalam pengerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda karena soal secara otomatis menjadi acak sehingga sulit kemungkinan siswa untuk bekerja sama dengan temannya

Penggunaan media Quizizz ini sangat memudahkan guru dalam proses pembuatan soal, karena soal bisa disimpan dan diedit kapanpun. Selain itu, guru dalam penyajian soal juga tidak

perlu menggunakan print out lagi, sehingga tidak ada biaya tambahan untuk penggunaan kertas. Berdasarkan penyajian data dan analisisnya serta ditunjang oleh temuan, dapat dikatakan bahwa langkah-langkah implementasi media Quizizz yang diterapkan oleh guru di SMA Diponegoro Tumpang sudah sesuai dengan panduan yang diberikan oleh Trainer Quizizz.

Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, implementasi Quizizz diaplikasikan dengan media lainnya seperti Youtube dan Google Classroom. Quizizz bisa diterapkan sebagai pretest sehingga guru bisa mengetahui kemampuan awal siswa. Dengan kata lain motivasi belajar siswa akan lebih meningkat melalui penggunaan media tersebut. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Diponegoro Tumpang, langkah yang digunakan oleh guru PAI adalah menggunakan Youtube sebagai penyampai materi, Google Classroom untuk mengumpulkan tugas dan Quizizz untuk ulangan. Quizizz digunakan guru untuk ulangan baik ulangan harian maupun pengayaan karena tampilannya yang cenderung berisi kuis.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan yang nantinya akan menjadi pertimbangan oleh guru mengenai kelayakannya ketika digunakan. Begitu juga dengan Quizizz, yang diimplementasikan pada pembelajaran PAI di SMA Diponegoro. sebagaimana hasil penuturan Ibu Wiwin Siswatini, bahwa keunggulan Quizizz yang pertama merupakan media yang menarik terutama soal itu walaupun sulit tetapi anak-anak tertantang karena seperti main game. Yang kedua anak-anak bisa belajar lewat hp karena anak hidup di jaman digital. Yang ketiga Quizizz itu menantang dalam artian ketika salah pengen mencoba terus persis sama seperti game dan ketika salah nanti di akhir bisa mengulangi lagi itu memacu anak-anak untuk mengingat. Ketika selesai main langsung terekam nilainya langsung muncul jadi enak bisa langsung tau nilainya (Hasil wawancara dengan Ibu Wiwin Siswatini pada 30 Juni 2022).

Selanjutnya Ibu Denywati juga menambahkan bahwa keunggulan Quizizz yang pertama aplikasi ini diciptakan untuk siswa dari generasi milenial. Supaya anak bisa belajar dengan baik harus diawali dengan bahagia, jadi kalau anak masuk tahu pelajaran itu sulit, gurunya tidak menyenangkan pasti tidak akan faham pelajarannya. Jadi harus bahagia dulu, salah satu yang membuat anak bahagia adalah pembelajaran yang menyenangkan. Kenapa anak-anak main game berjam-jam kuat padahal itu sulit dan tidak ada yang mengajari alasannya ternyata karena disitu ada sistem kompetisi. Kalau Quizizz ini ada sensasi kompetisi apalagi kalau ditayangkan oleh guru pasti akan berdebar-debar karena ingin menang dan takut kalah atau malu sama teman. Yang kedua Quizizz itu dimungkinkan untuk anak-anak tidak bermain individu tetapi juga tim seperti

dalam permainan *Mobile Legend*. Ternyata semangat untuk memenangkan tim itu lebih kuat dibanding semangat untuk membuat nilai diri sendiri bagus. Yang ketiga tampilannya familiar ada warna-warna yang menarik. Apalagi jika ditampilkan gambar-gambar lucu. Quizizz menyangkut semua jenis tipe belajar, sehingga mereka bisa menikmati belajar tanpa merasa belajar tapi sebenarnya belajar. Yang keempat hasil bisa diperoleh dengan cepat. Jadi selesai langsung ketemu nilainya. Yang kelima nilainya bisa diunduh langsung. Yang keenam fitur tampilan untuk pembuatan soal seperti word meskipun tidak selengkap di word misalnya membuat tabel, shape, equation, symbol dan lain-lain.

Proses pembelajaran, di dalamnya tentu ditemukan kondisi siswa yang beraneka ragam. Ada yang selalu bersemangat untuk belajar, ada yang masuk kelas dengan kondisi murung, atau bahkan tidak bersemangat sama sekali. Oleh karena itu guru harus memperhatikan tiap siswa agar dalam kondisi apapun pelajaran bisa masuk ke siswa. Selain kondisi siswa, guru juga harus memperhatikan gaya belajar siswa. Media yang digunakan guru harus memuat semua jenis gaya belajar agar materi yang diajarkan bisa lebih mudah difahami oleh para siswa. Menurut Yayuk Cicilia dan Nursalim, ada beberapa macam gaya belajar siswa yaitu (Cicilia & Nursalim, 2019):

- a. Gaya Belajar Visual yaitu gaya belajar yang dikhususkan pada proses visualisasi atau dengan cara memperlihatkan kepada para siswa bukti-bukti konkret dan contoh-contoh secara riil sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa lebih mudah mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Siswa yang memiliki gaya belajar semacam ini memiliki ciri-ciri atau karakteristik antara lain lebih mudah mengingat apa yang dilihat dari pada apa yang didengar, memiliki ketekunan dalam belajar, lebih suka membaca, lebih mudah mengingat jika dibantu dengan gambar.
- b. Gaya Belajar Auditorial yaitu gaya belajar seorang anak yang ditunjukkan dengan lebih cepat menyerap informasi melalui pendengaran. Ciri-ciri siswa yang memiliki gaya belajar auditorial adalah mudah terganggu oleh keributan, menggerakkan bibir ketika membaca, lebih suka membaca dengan bersuara keras dan mendengarkannya, kemampuan bercerita lebih tinggi dari pada menulis, suka berbicara dan berdiskusi.
- c. Gaya Belajar Kinestetik yaitu aktivitas belajar yang cenderung dilakukan dengan cara menggerakkan anggota tubuh baik dengan cara menyentuh atau yang lainnya. Ciri-ciri anak yang memiliki gaya belajar seperti ini antara lain adalah lebih banyak bergerak dan selalu berorientasi pada fisik, belajar melalui praktik, banyak menggunakan isyarat tubuh, tidak dapat duduk untuk waktu yang lama.

Sesuai dengan yang hasil temuan penelitian, Quizizz memiliki tampilan yang menarik karena ada warna disamping itu ada suara musik. Quizizz ini bisa dikatakan baik untuk anak

dengan gaya belajar visual dan auditorial. Sehingga bisa dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk siswa karena kelebihannya. Adapun kelebihan yang dimiliki Quizizz menurut Yulia Isratul Aini adalah : 1) Quizizz sebagai media yang menyenangkan, menantang, interaktif, daya kreativitas guru semakin meningkat. 2) Meningkatkan kompetensi siswa. 3) Meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. 4) Efektif karena tidak harus menggunakan banyak kertas dan tidak perlu mengoreksi satu per satu. 5) Terdapat data dan statistik kinerja siswa. 6) Menumbuhkan motivasi positif bagi siswa untuk terus belajar. 7) Tampilan Quizizz menarik. 8) Mengakomodir pembelajaran berbagai mata pelajaran dan jenjang. 9) Adanya sistem rangking (Aini, 2019).

Kelebihan Quizizz yang telah disampaikan di atas juga sesuai dengan yang dirasakan oleh guru di SMA Diponegoro Tumpang. Sehingga dengan berbagai kelebihan tersebut bisa menjadi pertimbangan bahwa Quizizz memang media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dapat disimpulkan bahwa Quizizz memiliki beberapa kelebihan, diantaranya : 1) Quizizz merupakan media yang menarik karena anak-anak bisa belajar tetapi rasanya seperti main game. 2) Anak-anak bisa belajar dengan menggunakan hp, tidak harus bertatap muka, terutama untuk pembelajaran daring. 3) Quizizz tidak hanya untuk belajar individu tetapi juga bisa untuk bermain tim karena biasanya anak-anak lebih termotivasi untuk memenangkan tim daripada menang secara individu. 4) Hasil belajar bisa diperoleh dengan cepat dan bisa diunduh di Microsoft Excel. 5) Fitur untuk membuat soal sama seperti Microsoft Word.

Selanjutnya untuk membangkitkan motivasi siswa seorang guru perlu memperhatikan beberapa hal berikut: 1) Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas. 2) Guru harus mampu membangkitkan minat siswa. 3) Guru mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar. 4) Guru memberi pujian pada siswa yang berhasil. 5) Mampu memberikan penilaian secara adil. 6) Mampu mereview / memberi komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. 7) Mampu memunculkan persaingan yang sehat antar siswa dan meningkatkan kerja sama antar siswa (Emda, 2019). Di samping kelebihan yang telah dipaparkan, beberapa hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar di atas juga telah dimiliki oleh Quizizz sehingga bisa menjadi faktor pendukung bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain kelebihan, Quizizz juga memiliki kelemahan. Sebagaimana dalam temuan penelitian, diantaranya : 1) Terkendala HP, kuota, sinyal, dan tampilan waktu yang ada di Quizizz sehingga membuat siswa menjadi tergesa-gesa saat mengerjakan. 2) Bergantung pada jaringan. 3) Tergesa-

gesa saat mengerjakan karena waktu yang ditampilkan. 4) Tidak bisa disisipkan video pembelajaran di dalamnya. 5) Hanya dikenal sebagai aplikasi kuis.

3. Upaya dalam Mengatasi Hambatan Implementasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Diponegoro Tumpang, sebaik apapun media yang digunakan oleh guru tentu akan memiliki hambatan tersendiri. Terutama jika apa yang diajarkan tidak bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa. Hambatan-hambatan tersebut bisa berasal dari kelemahan media yang digunakan. Dari kelemahan yang ada, guru diharuskan untuk melakukan upaya agar kelemahan tersebut bisa teratasi sehingga siswa bisa belajar dengan baik. Hasil wawancara dengan salah satu guru di SMA Diponegoro telah menjelaskan bahwa upaya guru dalam mengatasi hambatan atau kelemahan dari Quizizz yaitu biasanya diupayakan boleh pakai HP temannya tapi pakai akun sendiri jadi tidak boleh pakai akun temannya. Biasanya kalau saya pakai Quizizz saya batasi untuk 1 akun saja. Kalau untuk hambatan internet saya tidak membatasi waktu untuk mengerjakannya karena melihat kondisi juga, jadi anak-anak yang mungkin terkendala internet bisa mengerjakan saat sinyal kuat atau bisa mencari lokasi yang strategis. Sedangkan untuk masalah waktu itu mudah saja, tinggal menonaktifkan waktu di tiap soalnya.

Terkait hambatan dalam penerapan tiap media pembelajaran, terutama media pembelajaran online yang harus menggunakan jaringan, seiring dengan ungkapan Gikas dan Grant bahwa "Pelaksanaan pembelajaran on line membutuhkan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti; laptop, tablet ataupun telepon pintar sehingga adanya informasi dimana saja dan kapan saja tetap dapat diakses" (Nurhidayah, 2020). Tujuan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Pribadi yang dikutip oleh Nurhidayah yaitu "Tujuan dari pemanfaatan media baik secara individual maupun untuk kepentingan umum/kelompok antara lain adalah;(1) mendapatkan informasi dan pengetahuan, (2) aktivitas pembelajaran semakin mudah dan (3) sebagai motivasi dan sarana persuasi." (Nurhidayah, 2020).

Media yang begitu penting untuk pembelajaran, sehingga sangat diharapkan adanya upaya untuk mengatasi hambatan yang terjadi. Salah satu upaya SMA Diponegoro Tumpang adalah dengan menyediakan fasilitas Laboratorium komputer dan WiFi khusus untuk siswa. Guru bisa menggunakan fasilitas tersebut ketika pembelajaran berlangsung di sekolah. Apabila dijadikan pekerjaan rumah, siswa bisa meminjam perangkat orang lain dengan catatan harus menggunakan akun milik sendiri. Sedangkan untuk mengatasi hambatan dari Quizizz sendiri, menurut Trainer Quizizz setiap kelemahan yang ada pada Quizizz dijadikan bahan masukan yang nantinya akan

diperbaiki dan dikembangkan seperti dengan adanya fitur terbaru yang berupa pembelajaran dan aplikasi berbayar Quizizz Premium.

Secara lebih rinci berdasarkan hasil temuan penelitian, untuk mengatasi hambatan dalam implementasi media Quizizz ini ada beberapa upaya yang telah dilakukan, antara lain yaitu:

- a. Upaya lembaga sekolah : 1) Menyediakan fasilitas laboratorium komputer; 2) Memfasilitasi WiFi khusus untuk siswa.
- b. Upaya guru : 1) Memperbolehkan siswa memakai perangkat orang lain dengan catatan harus memakai akun sendiri; 2) Memberikan kelonggaran waktu; 3) Menonaktifkan waktu di tiap soal.
- c. Upaya dari Quizizz sendiri : 1) Menyediakan fitur pembelajaran (*slide*); 2) Menyediakan Quizizz Premium dan Memperketat keamanan; 3) Mengadakan trainer atau pelatihan Quizizz bagi guru.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan Quizizz untuk guru adalah harus memiliki akun terlebih dahulu, daftar menggunakan email yang aktif, mengentri soal yang akan dijadikan kuis, kemudian disimpan dan akan muncul kode yang harus diberikan kepada siswa untuk bisa masuk kuis. Sedangkan langkah-langkah untuk siswa adalah langsung masuk ke alamat <https://Quizizz.com/join>, tidak harus mempunyai akun Quizizz, masukkan kode join klik start lalu bisa langsung mengerjakan sesuai instruksi dari guru. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru menggunakan Youtube sebagai penyampai materi, Google Classroom sebagai pengumpulan tugas dan Quizizz sebagai ulangan.

Temuan berikutnya adalah faktor pendukung implementasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya bahwa Quizizz memiliki tampilan yang menarik, merupakan media yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa karena ada sistem kompetisi dan peringkat, bisa digunakan untuk kerja tim, nilai bisa langsung diketahui dan diunduh dalam bentuk Excel, di akhir pembelajaran ada perayaan peraih peringkat teratas, ada fitur teleport yang berisikan bank soal, kemungkinan siswa tidak bisa saling mencontek karena tampilan soal di tiap siswa otomatis acak selain itu tidak bisa skip dan back. Sedangkan faktor penghambatnya adalah karena merupakan media pembelajaran online, kebanyakan siswa terkendala HP dan jaringan, siswa tergesa-gesa saat mengerjakan karena waktu yang ditampilkan, tidak bisa menyisipkan video pembelajaran dan Quizizz lebih dikenal hanya sebagai aplikasi untuk kuis, banyak guru yang belum mengenal Quizizz secara mendalam sehingga menganggap hanya bisa digunakan sebagai alat evaluasi saja.

Penelitian juga menemukan adanya upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang terjadi saat penerapan Quizizz dari sekolah yaitu dengan memfasilitasi labkom dan WiFi khusus untuk pembelajaran siswa di sekolah. Sedangkan upaya guru saat memberikannya sebagai tugas rumah adalah dengan mengizinkan meminjam HP dengan catatan memakai akun sendiri, guru juga bisa menonaktifkan waktu di tiap soal agar siswa tidak tergesa-gesa saat mengerjakan. Upaya dari Quizizz sendiri adalah dengan selalu menerima masukan dari para guru kemudian mengupgrade aplikasi sesuai yang dibutuhkan seperti adanya fitur terbaru yaitu pembelajaran dan adanya aplikasi berbayar yaitu Quizizz *Premium*.

Daftar Rujukan

- Aini, Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran online–offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(1), 85-99.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873-1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Prosedur*. Serang : Penerbit Laksita Indonesia.
- Cicilia, Y., & Nursalim, N. (2019). Gaya dan Strategi Belajar Bahasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 138-149. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.30>.
- Creswell, J.W. (2015). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Media Pendidikan*, Bandung : PT Citra Aditya Bakti.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1994) . *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiah. *Waniambey*, 2(1), 12-20.

Nuramanah, S., Iwan, C., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117-132. doi:10.36667/bestari.v17i1.474

Nurhidayah. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Akuntansi secara Online di Masa Pandemi Covid-19," *Skripsi*, Medan : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia, Edisi Februari 2021.

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*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Setyaningsih, R., & Astono, J. (2021). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Karangpandan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(4).

Siyoto, Sandu & Sodik, Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.

Suciningsih. (2020). "Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas." *Tesis*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.