

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Aldy Irfansyah¹, Eddy Rudiyanto², Fuad Indra Kusuma³

¹⁻³Universitas Negeri Malang

¹aldyirfansyah1@gmail.com, ²eddy.rudiyanto.ft@um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu antara lain: (1) untuk mendeskripsikan Live quiz dari aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) untuk mendeskripsikan Classes dari aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (3) untuk mendeskripsikan Reports dari aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (4) untuk mendeskripsikan Memes dari aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif kelas X TKR di SMK Muhammadiyah 1 Kota Malang. Angket motivasi belajar digunakan sebagai alat pengumpulan data utama penelitian. menggunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif kelas X TKR di SMK Muhammadiyah 1 Kota Malang (1) materi alat ukur mekanik dalam live quiz dari aplikasi quizizz meningkatkan secara sangat baik motivasi belajar siswa; (2) materi alat ukur mekanik dalam classes dari aplikasi quizizz meningkatkan secara sangat baik motivasi belajar siswa; (3) materi alat ukur mekanik dalam reports dari aplikasi quizizz meningkatkan secara sangat baik motivasi belajar siswa; (4) materi alat ukur mekanik dalam memes dari aplikasi quizizz meningkatkan secara baik motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar Siswa.

Abstract

This research has several objectives, including: (1) to describe Live quizzes from the quizizz application as a learning medium that can increase students' learning motivation; (2) to describe Classes from the Quizizz application as a learning medium that can increase students' learning motivation; (3) to describe reports from the quizizz application as a learning medium that can increase student learning motivation; and (4) to describe Memes from the quizizz application as a learning medium that can increase students' learning motivation in the Automotive Engineering Basic Work subject class X TKR at SMK Muhammadiyah 1 Malang City. The learning motivation questionnaire was used as the main research data collection tool. using descriptive analysis to describe student learning motivation. The results of this research show that after using the quizizz application as a learning medium in the Automotive Engineering Basic Work subject class (2) the teaching material for mechanical measuring instruments in classes from the Quizizz application greatly increases students' learning motivation; (3) the teaching material for mechanical measuring instruments in the reports from the quizizz application greatly increases students' learning motivation; (4) teaching material for mechanical measuring instruments in memes from the Quizizz application greatly increases students' learning motivation.

Keywords: Learning Media, Quizizz Application, Student Learning Motivation.

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada saat dikelas menentukan hasil yang akan diperoleh siswa dengan maksud mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses mencapai keberhasilan pembelajaran, media pembelajaran termasuk dalam bagian yang penting. Media pembelajaran mendapatkan peranan penting dalam proses meraih keberhasilan akademik. Media belajar adalah

segala alat yang memungkinkan siswa mengakses informasi secara efektif dan efisien selama belajar (Firdha & Zulyusri, 2022). Efektivitas dan efisiensi dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran dan menumbuhkan kesan positif diantara pendidik dan siswa.

Saat keberlangsungan kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran bisa

meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Audie, 2019). Namun kenyataannya masih ada pendidik yang mengaplikasikan metode penerapan media pembelajaran yang sudah ketinggalan zaman, bahkan ada sekolah yang tidak memiliki media pembelajaran sama sekali. Akibat yang akan terjadi bilamana tidak adanya media pembelajaran adalah kesulitan dalam mengajar, materi yang diajarkan menjadi monoton serta siswa mengalami kebosanan dengan disampaikan oleh pendidik.

Masih didapati siswa yang kurang terkait motivasinya dalam belajar saat ini (Arianti, 2019). Motivasi yang tinggi dibutuhkan dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Terdapat sebagian peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang buruk atau bahkan dikatakan tidak ada, sehingga siswa dapat dikatakan tidak selalu mempunyai motivasi belajar yang baik dan tinggi. (Sidik, 2021). Pemanfaatan sumber belajar yang kurang menarik menjadi salah satu faktornya. Rendahnya motivasi siswa pada saat proses pembelajaran disebabkan oleh kurangnya kreatifitas media pembelajaran selain buku cetak.

Sikap siswa yang tidak memperhatikan saat guru mengajarkan materi atau gagal menyelesaikan tugas dapat menjadi tanda bahwa ia tidak termotivasi. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa dapat berpikir lebih spesifik dan mengembangkan semangat belajar. (Nelsen, dkk., 2020). Evaluasi dari proses belajar mengajar yang bila selalu dilaksanakan dengan menggunakan teks memungkinkan membuat siswa menjadi bosan.

Dengan adanya perkembangan teknologi dan internet pada saat ini, sebagai tenaga pendidik sudah seharusnya dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran online berbasis teknologi yang berguna dalam memunculkan motivasi siswa yang tinggi dalam belajar, salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Media aplikasi Quizizz ini dapat berfungsi dalam mengevaluasi siswa dan mengukur pemahaman mereka terhadap pelajaran yang diajarkan. Guru dapat memanfaatkan aplikasi kuis, yaitu program kuis interaktif berbasis permainan, sebagai alat bantu belajar mengajar. Aplikasi tersebut diintegrasikan ke dalam permainan. Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai

sarana pembelajaran yang efektif serta menyenangkan disaat pembelajaran tanpa mengurangi nilai pembelajaran didalamnya. Hal tersebut mendasari peneliti dalam melakukan penelitian ini guna mencari solusi atas adanya permasalahan yang ditemui.

Berdasarkan hasil penelitian Audie (2019), adanya efek yang besar terhadap motivasi juga hasil belajar akan dipakainya Quizizz. Baik hasil belajar maupun motivasi belajar tercatat dengan baik bahwa ketika media Quizizz digunakan. Menurut penelitian Utomo (2020), dapat diketahui bahwa aplikasi Quizizz sangat berakibat dan membawa perubahan hasil akhir belajar serta motivasi belajar siswa. Maka dari itu, dapat teridentifikasi masalah yaitu kurangnya pengoptimalan terkait penggunaan media dan teknologi disaat pembelajaran berlangsung, motivasi belajar siswa rendah akibat adanya pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran yang dipakai dalam evaluasi berbentuk teks cetak dan siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, dilakukan penelitian pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x di SMK Muhammadiyah 1 Kota Malang dengan membatasi permasalahan pada motivasi ekstrinsik belajar siswa disalah satu mata pelajaran yaitu Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif.

METODE PENELITIAN

Metode deskriptif digunakan pada penelitian ini dan jenis pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Maka dari itu, deksiptif kuantitatif merupakan data yang akan didapati pada penelitian ini.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 tepatnya pada bulan Agustus-September 2023 yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Kota Malang. Sebanyak 34 siswa kelas X TKR di SMK Muhammadiyah 1 Kota Malang merupakan subjek pada penelitian yang akan dilaksanakan.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan yakni angket motivasi belajar siswa dan dokumentasi. Kuesioner diterapkan untuk

mendapati respon siswa terkait indikator Motivasi siswa pada fitur aplikasi quizizz, pemahaman siswa pada fitur aplikasi quizizz dan kertertarikan siswa pada fitur aplikasi quizizz.

Data angket diolah dengan analisis deskriptif SPSS tanpa adanya maksud membuat kesimpulan dalam bentuk general, analisis deskriptif dipakai untuk mengkaji data melalui cara mendeskripsikan data yang diperoleh nantinya. Teknik analisis kuantitatif deskriptif berisikan rata rata nilai mean, modus, median, standar deviasi, distribusi tabel frekuensi dan diagram.

Data angket juga olah untuk mengetahui persentase nilai yang diperoleh dan dilakukan pengkategorian motivasi belajar.

$$P = \frac{F}{A} \times 100\%$$

Dimana P adalah presentase respon, F adalah jumlah skor kriteria yang dipilih siswa, dan A adalah jumlah skor maksimal.

Presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan selaras terhadap kriteria yang sudah ditentukan seperti dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Presentase (%)	Kriteria
P<40%	Tidak Baik
40% ≤ P < 55%	Kurang Baik
55% ≤ P < 70 %	Cukup Baik
70% ≤ P < 85%	Baik
85% ≤ P < 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Deskriptif Angket Motivasi Belajar Siswa

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Nilai Angket	34	58.00	102.00	160.00	136.9118	11.33075	128.386
Valid N (listwise)	34						

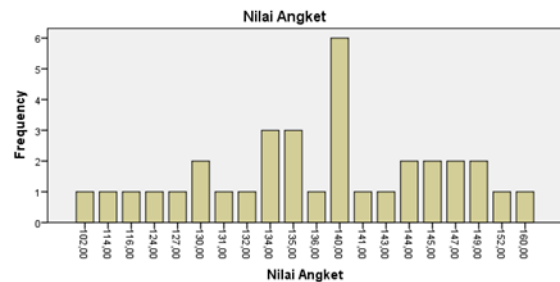
Tabel 3. Statistik Angket Motivasi Belajar

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		136.9118
Median		140.0000
Mode		140.00
Std. Deviation		11.33075
Variance		128.386
Range		58.00
Minimum		102.00
Maximum		160.00
Sum		4655.00

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan sudah melalui perhitungan statistik diatas, maka diperoleh nilai tertinggi angket sebesar 160 sedangkan untuk nilai terendah sebesar 102. Dapat dilihat juga perolehan nilai mean sebesar 136,9, nilai median sebesar 140, nilai modus sebesar 140 dan nilai standar deviasi sebesar 11,33. distribusi frekuensi angket dilakukan perhitungan setelahnya.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	102.00	1	2.9	2.9
	114.00	1	2.9	5.9
	116.00	1	2.9	8.8
	124.00	1	2.9	11.8
	127.00	1	2.9	14.7
	130.00	2	5.9	20.6
	131.00	1	2.9	23.5
	132.00	1	2.9	26.5
	134.00	3	8.8	35.3
	135.00	3	8.8	44.1
	136.00	1	2.9	47.1
	140.00	6	17.6	64.7
	141.00	1	2.9	67.6
	143.00	1	2.9	70.6
	144.00	2	5.9	76.5
	145.00	2	5.9	82.4
	147.00	2	5.9	88.2
	149.00	2	5.9	94.1
	152.00	1	2.9	97.1
	160.00	1	2.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	



Gambar 1. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar

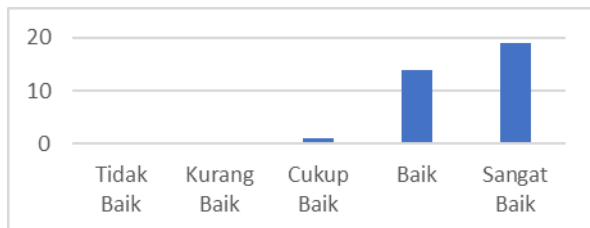
Dari data yang didapat maka, dapat dihitung persentase nilai angket motivasi belajar siswa. Data terkait dengan distribusi frekuensi kategori nilai angket motivasi belajar siswa dijabarkan oleh tabel dibawah.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kategori Nilai Angket Motivasi Belajar

Presentase (%)	Kriteria	Jumlah
P<40%	Tidak Baik	0
40% ≤ P < 55%	Kurang Baik	0
55% ≤ P < 70 %	Cukup Baik	1
70% ≤ P < 85%	Baik	14
85% ≤ P < 100%	Sangat Baik	19

Batas minimum motivasi belajar dikatakan sudah baik dengan menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran apabila perolehan persentase mencapai lebih dari 70%. Dari hasil perolehan keseluruhan

nilai angket motivasi belajar siswa yang berjumlah 34 siswa dikelas x TKRO, perolehan kriteria sangat baik sebanyak 19 siswa, baik sebanyak 14 siswa, dan terdapat 1 siswa cukup baik.



Gambar 2. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kategori Nilai Angket Motivasi Belajar

Nilai dari masing-masing bagian dianalisis menggunakan menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 6. Deskriptif Fitur Quizizz dalam Angket Motivasi Belajar

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Nilai Angket Live Quiz	34	17,00	23,00	40,00	1157,00	34,0294	3,96565	15,726
Nilai Angket Classes	34	16,00	24,00	40,00	1164,00	34,2353	3,20094	10,246
Nilai Angket Memes	34	13,00	27,00	40,00	1152,00	33,8824	3,54849	12,592
Valid N (listwise)	34							

Tabel 7. Statistik Fitur Quizizz dalam Angket Motivasi Belajar

	Nilai Angket Live Quiz	Nilai Angket Reports	Nilai Angket Classes	Nilai Angket Memes
N	34	34	34	34
Valid	34	34	34	34
Missing	0	0	0	0
Mean	34,0294	34,7647	34,2353	33,8824
Median	35,0000	35,0000	35,0000	35,0000
Mode	35,00	35,00	35,00	35,00
Std. Deviation	3,96565	2,91349	3,20094	3,54849
Variance	15,726	8,488	10,246	12,592
Range	17,00	12,00	16,00	13,00
Minimum	23,00	28,00	24,00	27,00
Maximum	40,00	40,00	40,00	40,00
Sum	1157,00	1182,00	1164,00	1152,00

Berdasarkan perhitungan statistik diatas, distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah berikut ini.

Pertama, nilai angket *Live Quiz* diperoleh nilai tertinggi angket sebesar 23 sedangkan untuk nilai terendahnya sebesar 40. Didapati juga nilai mean 34,02, nilai median 35, nilai modus 35 dan nilai standar deviasi 3,96.

Kedua, nilai angket *Classes* diperoleh nilai tertinggi angket sebesar 24 sedangkan untuk nilai terendahnya sebesar 40. Didapati juga nilai mean 34,23, nilai median 35, nilai modus 35 dan nilai standar deviasi 3,20.

Ketiga, nilai angket *Reports* diperoleh nilai tertinggi angket sebesar 28 sedangkan

untuk nilai terendahnya sebesar 40. Didapati juga nilai mean 34,76, nilai median sebesar 35, nilai modus 35 dan nilai standar deviasi 3,20.

Keempat, nilai angket *Memes* diperoleh nilai tertinggi angket sebesar 27 sedangkan untuk nilai terendahnya sebesar 40. Didapati juga nilai mean 33,88, nilai median sebesar 35, nilai modus 35 dan nilai standar deviasi 3,20.

Berdasarkan data yang didapat maka diperoleh persentase motivasi siswa perbagian angket yaitu: 1) Motivasi belajar siswa dengan live quiz 85,07%; 2) Motivasi belajar siswa dengan classes 85,58%; 3) Motivasi belajar siswa dengan reports 86,91%; 4) Motivasi belajar siswa dengan memes 84,70%.

Tabel 8. Hasil Indikator Fitur

Indikator	Nilai Rata-Rata	Nilai maksimal	Persentase nilai (%)	Kriteria
Live quiz				
Motivasi siswa dengan adanya fitur live quiz	13,55	16	84,6	Baik
Pemahaman siswa dalam menggunakan fitur live quiz	10,08	12	84	Baik
Ketertarikan siswa dalam menggunakan fitur live quiz	10,38	12	86,5	Sangat baik
Classes				
Motivasi siswa dengan adanya fitur classes	13,70	16	85,6	Sangat baik
Pemahaman siswa dalam menggunakan fitur classes	10,26	12	85,5	Sangat baik
Ketertarikan siswa dalam menggunakan fitur classes	10,26	12	85,5	Sangat baik
Reports				
Motivasi siswa dengan adanya fitur reports	13,82	16	86,3	Sangat baik
Pemahaman siswa dalam menggunakan fitur reports	10,26	12	85,5	Sangat baik
Ketertarikan siswa dalam menggunakan fitur reports	10,67	12	88,9	Sangat baik
Memes				
Motivasi siswa dengan adanya fitur memes	13,44	16	84	Baik
Pemahaman siswa dalam menggunakan fitur memes	10,02	12	83,5	Baik
Ketertarikan siswa dalam menggunakan fitur memes	10,41	12	86,7	Sangat baik

Hasil menunjukkan nilai angket pemanfaatan media pembelajaran aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi Quizizz dapat dikatakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X TKRO di SMK Muhammadiyah 1 Kota Malang. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Salsabila, dkk. (2020) yang menunjukkan banyaknya keunggulan aplikasi quizizz yang terlihat pada media pembelajaran karena bersifat menarik, merangsang otak, dan membantu manajemen waktu.

Penggunaan aplikasi Quizizz ini mengakibatkan terdorongnya siswa agar bisa belajar dan meningkatkan prestasi akademik

mereka. Hasil belajar dan motivasi siswa, dapat dipengaruhi oleh penerapan Quizizz.

Pemanfaatan Live Quiz Dari Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Diperoleh nilai rerata motivasi belajar siswa secara keseluruhan dengan persentase 85,07%. Indikator yang pertama tercapai dengan baik (84,6%). Indikator yang kedua tercapai dengan baik (84%). Indikator yang ketiga tercapai sangat baik (86,5%).

Pada saat mengerjakan soal melalui live quiz, siswa mampu mengikuti proses pengerjaan soal tes tersebut dengan baik, dan banyak dari mereka yang memiliki kemauan dan semangat yang tinggi sehingga proses pengerjaan soal tes ini dapat diselesaikan. Hasil tersebut sejalan penelitian Sidik & Pd, (2023) yang mengungkapkan media quizizz sebagai media evaluasi yang digunakan setelah pembelajaran, digunakan sebagai alat yang mampu mendorong agar motivasi belajar siswa lebih tinggi dan diperoleh hasil terjadi peningkatan motivasi belajar.

Hal ini menunjukkan motivasi yang meningkat dan termasuk dalam kategori yang baik. Sejalan penelitian yang dilakukan Rahman, dkk. (2020) penggunaan aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk memberikan kuis kepada siswa, yang hasilnya mempunyai dampak besar terhadap motivasi belajar mereka.

Hal-hal yang bisa diperbuat terkait ditingkatkannya motivasi belajar siswa adalah adanya saingan/kompetisis serta memberikan angka. Menurut pandangan peneliti, live quiz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi pada saat pelaksanaan evaluasi menggunakan live quiz, siswa terlihat fokus dan berhati-hati dalam menjawab soal. Siswa juga dapat melihat nilainya dan temannya setelah menjawab soal, hal ini memunculkan rasa bersaing bagi siswa agar mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari temannya.

Pemanfaatan Classes Dari Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Diperoleh nilai rerata motivasi belajar siswa secara keseluruhan dengan persentase

85,58%. Indikator yang pertama diperoleh hasil yang sangat baik (85,6%). Indikator yang kedua diperoleh hasil sangat baik (85,5%). Indikator yang ketiga diperoleh hasil sangat baik (85,5%).

Pada fitur classes dapat memudahkan siswa dalam melihat tugas maupun materi yang telah dibagikan guru pada aplikasi quizizz. Banyak dari mereka yang memiliki tertarik dan memiliki kemauan untuk melihat kembali materi yang sudah disampaikan guru disekolah setelah guru memasukan materi tersebut pada aplikasi quizizz. Hal tersebut menunjukkan peningkatan motivasi siswa untuk belajar dengan adanya classes dari aplikasi quizizz. Pada penilitan yang dilakukan Oktaviani, dkk. (2022) karena aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk mendorong siswa belajar, maka guru dapat memanfaatkannya sebagai alat pengajaran untuk dalam memotivasi proses pembelajaran yang menggugah keinginan siswa untuk belajar.

Menurut beberapa siswa dengan adanya fitur classes ini, siswa juga menjadi lebih giat untuk belajar dan mengingat materi sebelum mengikuti tes. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hidayati (2021) menyatakan terjadi peningkatan akan fokus serta motivasi siswa.

Menurut pandangan peneliti, classes dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena siswa akan dipermudah saat ingin mempelajari kembali pelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik melalui aplikasi quizizz maka siswa bisa belajar kembali materi yang diberikan dan lebih siap dalam menjalankan tes yang akan dilaksanakan nantinya.

Pemanfaatan Reports Dari Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Diperoleh nilai rerata motivasi belajar siswa secara keseluruhan dengan persentase 86,91%. Indikator yang pertama diperoleh hasil yang sangat baik (86,3%). Indikator yang kedua diperoleh hasil sangat baik (85,5%). Indikator yang ketiga diperoleh hasil sangat baik (88,9%).

Siswa dapat melihat nilainya siswa saat mengikuti tes maupun melihat nilai pada tugas yang diberikan guru pada aplikasi quizizz melalui reports. Banyak dari siswa yang merasa dipermudah dalam melihat nilainya secara

langsung serta melihat nilainya bersaing dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan peningkatan motivasi siswa untuk belajar kembali dan bersaing untuk mendapatkan nilai yang lebih baik lagi. Didalam penelitiannya Mulyati & Evendi, (2020) mengungkapkan bahwa quizizz juga memungkinkan persaingan antar siswa di kelas untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Menurut pandangan peneliti, reports dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena siswa akan dipermudah saat melihat nilainya setelah mengerjakan kuis atau tanggungan yang telah diserahkan oleh guru, nantinya siswa bisa melihat nilainya bersaing dengan temannya. Siswa yang melihat nilai bersaing timbul motivasi untuk belajar kembali dengan harapan agar nilainya dapat meningkat.

Pemanfaatan Memes Dari Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Diperoleh nilai rerata motivasi belajar siswa secara keseluruhan dengan persentase 84,70%. Indikator yaitu indikator yang pertama diperoleh hasil yang baik (84%). Indikator yang kedua diperoleh hasil baik (83,5%). Indikator yang ketiga diperoleh hasil sangat baik (86,7%).

Fitur memes ini menampilkan gambar yang lucu, kata-kata motivasi dan lainnya yang dapat membuat siswa merasa senang pada saat mengerjakan tes. Siswa merasa terhibur disaat mengerjakan soal. Berdasarkan penelitian Handayani, dkk. (2022) menunjukkan bagaimana aplikasi Quizizz salah satu media pembelajaran, bisa membuat siswa memahami materi menjadi lebih menyenangkan dan kreatif. Hal ini mengakibatkan motivasi belajar menjadi lebih tinggi diantara siswa.

Hal ini dikarenakan pada saat siswa menjalani tes menggunakan live quiz, fitur memes ini akan keluar setelah siswa menjawab pertanyaan sebelumnya dan akan berpindah ke pertanyaan selanjutnya. Hal tersebut menunjukkan peningkatan motivasi siswa dikarenakan siswa antusias dan merasa terhibur saat melakukan pembelajaran. Menurut Pusparani (2020) Peningkatan ini terjadi karena siswa didorong untuk mencapai prestasi melalui

rasa ingin tahu dan menyenangkan dengan Quizizz.

Menurut pandangan peneliti, memes dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa merasa terhibur dengan adanya gambar memes pada saat mengerjakan quiz. Memes membuat siswa tidak merasa tegang dan tidak bosan saat proses quiz berlangsung. Pembelajaran yang tidak membosankan dapat memotivasi siswa agar dirinya bisa dan mau belajar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x di SMK Muhammadiyah 1 Kota Malang, dapat disimpulkan : (1) Live quiz meningkatkan motivasi belajar siswa secara sangat baik (85,07%); (2) Classes meningkatkan motivasi belajar siswa secara sangat baik (85,58%); (3) Reports meningkatkan motivasi belajar siswa secara sangat baik (86,91%); (4) Memes meningkatkan motivasi belajar siswa secara baik (84,70%).

Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan, pertama, penggunaan live quiz dari aplikasi quizizz diharapkan menjadi informasi bagi sekolah bahwa live quiz mampu dijadikan dalam evaluasi siswa yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. (a) Bagi Kepala sekolah, diharapkan penerapan live quiz dapat disesuaikan dengan kondisi para guru; (b) Bagi guru, diharapkan menjadi masukan bahwa live quiz mampu digunakan menjadi salah satu cara untuk mengevaluasi siswa agar tidak membosankan; (c) Bagi siswa, diharapkan dengan adanya fitur live quiz menjadi pemicu semangat siswa untuk bersaing dalam memperoleh nilai pada saat proses evaluasi berlangsung.

Kedua, penggunaan Classes dari aplikasi quizizz diharapkan menjadi informasi bagi sekolah bahwa Classes mampu dijadikan sebagai kelas online yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. (a) Bagi

Kepala sekolah, diharapkan penerapan Classes dapat di sesuaikan dengan kondisi para guru; (b) Bagi guru, diharapkan menjadi masukan bahwa Classes bisa dijadikan sebagai salah satu cara menyampaikan materi dan tugas secara online kepada siswa; (c) Bagi siswa, diharapkan dengan adanya fitur Classes siswa merasa dipermudah dalam membaca kembali materi yang diberikan guru.

Ketiga, penggunaan Reports dari aplikasi quizizz diharapkan menjadi informasi bagi sekolah bahwa Reports mampu dijadikan laporan evaluasi yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. (a) Bagi Kepala sekolah, diharapkan penerapan Reports dapat di sesuaikan dengan kondisi para guru; (b) Bagi guru, diharapkan menjadi masukan bahwa Reports dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam memberikan hasil evaluasi siswa dengan memunculkan nilai; (c) Bagi siswa, diharapkan dengan adanya fitur Reports menjadi pemicu semangat siswa untuk belajar kembali setelah melihat nilainya dan bersaing dalam memperoleh nilai selanjutnya.

Keempat, penggunaan Memes dari aplikasi quizizz diharapkan menjadi informasi bagi sekolah bahwa Memes dari aplikasi quizizz dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. (a) Bagi Kepala sekolah, diharapkan penerapan Memes dapat di sesuaikan dengan kondisi para guru; (b) Bagi guru, diharapkan menjadi masukan bahwa Memes dapat digunakan sebagai salah satu cara agar saat belajar tidak bosan; (c) Bagi siswa, diharapkan dengan adanya fitur Memes menjadi hiburan sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianti. 2019. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. DOI: <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 586–595. Dari: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>.
- Firdha, N. & Zulyusri. 2022. Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. DOI: <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Handayani, A. D.; Hermansyah & Susanti, D. 2022. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mathematics Education and Application Journal (META)*, 4(1), 1–7. DOI: <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651>
- Hidayati, I. D. & Aslam. 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. DOI: <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nelsen, M. P.; Lücking, R.; Boyce, C. K.; Lumbsch, H. T. & Ree, R. H. 2020. The macroevolutionary dynamics of symbiotic and phenotypic diversification in lichens. *Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS)*, 117(35), 21495–21503. DOI: <https://doi.org/10.1073/pnas.2001913117>
- Oktaviani, R.; Legiani, W. H. & Bahrudin, F. A. 2022. Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Journal of Civic Education (JCE)*, 5(3), 310–319. DOI: <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.742>
- Pusparani, H. 2020. Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. DOI: <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rahman.; Kondoy, E. & Hasrin, A. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 60–66. DOI: <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>