



## PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS 8 DALAM PEMBELAJARAN PESAWAT SEDERHANA

Musyirwan<sup>1\*</sup>, Heni Rusnayati<sup>2</sup>, Agus Danawan<sup>2</sup>, Hera Novia<sup>2</sup>, Nanang Dwi Ardi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SMP Negeri 2 Toboali

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

\*[Muzir.safaraz.ms@gmail.com](mailto:Muzir.safaraz.ms@gmail.com)

### Abstrak

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar memberikan dampak rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian Vera Nur aini (2021) menyatakan bahwa dengan aplikasi Quizizz sangat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz adalah platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan, aplikasi ini digunakan sebagai media dalam pembelajaran sehingga menarik siswa secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pesawat sederhana dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental design* dengan *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan pada satu kelas, sebanyak 29 siswa kelas 8 SMP di Toboali. Instrumen yang digunakan berupa tes pemahaman konsep secara online. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengumpulan hasil tes. Pada hasil analisis uji N-Gain diperoleh hasil 0,6 yang masuk kategori sedang. Maka diambil kesimpulan Penerapan media interaktif quizizz meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 8 di SMPN 2 Toboali.

Kata kunci: interaktif, hasil belajar, media, quizizz

### 1. Pendahuluan

Motivasi sangat dibutuhkan pada proses belajar agar pesan yang disampaikan bisa terserap dengan baik oleh siswa. Motivasi adalah dorongan yang diberikan seseorang terhadap orang lain, dan menyebabkan orang yang diberi motivasi itu menjadi lebih semangat dan giat dalam bekerja serta memiliki rasa antusias untuk mencapai hasil yang maksimal. Secara etimologi kata motivasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu "motivation", yang artinya "daya batin" atau "dorongan". Sehingga pengertian motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong atau menggerakkan seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu ([Aulia Bella, 2022](#))

Meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh seorang guru sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa tersebut. Dengan adanya motivasi pada diri siswa akan menimbulkan keinginan dan berusaha semaksimal mungkin dengan kemampuan yang dimilikinya untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, maksimal agar tujuan pembelajaran tercapai. Sedangkan motivasi masing masing siswa tidak ada yang sama, sesuai dengan pribadi siswa tersebut. Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi maka akan semakin besar kesempatan siswa tersebut untuk memperoleh pemahaman yang maksimal dan tujuan yang ingin dicapainya. Begitupun sebaliknya jika motivasi yang dimiliki siswa

**How to Cite:** Musyirwan, dkk. (2022). Penerapan Media Interaktif Quizizz terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas 8 dalam Pembelajaran Pesawat Sederhana.

*Prosiding Seminar Nasional Fisika, 1(1), 108-114.*

<http://proceedings.upi.edu/index.php/sinafi>



rendah maka pemahaman yang akan didapatkan kurang optimal dan tujuan yang ingin dicapai bisa jadi tidak berhasil.

Kurangnya motivasi siswa saat belajar menjadi masalah bagi guru, adanya siswa yang tidur saat belajar berlangsung, siswa mengabaikan penjelasan dari guru, bahkan mengganggu temannya sendiri. Salah satu penyebab kurangnya minat belajar adalah karena guru kurang bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif. Kurang inovatifnya guru dalam meningkatkan pemahaman siswa saat belajar membuat motivasi belajar siswa menurun. Untuk itu sebagai seorang guru harus mencari solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tetap aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Seiring perkembangan zaman, teknologi berkembang sangat pesat. Peranti yang diciptakan semakin canggih. Meningkatnya teknologi tersebut bisa diterapkan di dunia pendidikan sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu teknologi salah satu solusi yang bisa dipergunakan oleh seorang pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya teknologi yang digunakan di dunia pendidikan memberikan manfaat diantaranya menampilkan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa akan merasa lebih nyaman, tidak jenuh dengan penyampaian informasi yang variatif. Siswa mengakses pengetahuan dengan mudah di bawah pengawasan guru untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dengan teknologi informasi di internet.

Quizizz merupakan platform berbasis kuis secara online yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Dalam aplikasi ini terdapat jutaan kuis berbagai bidang dan dapat digunakan dan dapat diakses oleh peserta didik dan guru. Quizizz memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat dengan mudah dimanfaatkan, selain digunakan sebagai media pembelajaran juga bisa sebagai bahan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik yang menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa dan bisa dijadikan bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Hal ini tentunya memudahkan guru untuk memberikan tugas seperti latihan ataupun ulangan kepada siswa dengan tetap melakukan pengawasan secara daring dan menghindari terjadinya siswa yang menyontek ([hightechteacher.id/](https://hightechteacher.id/)).

Guru harus mengetahui kriteria media pembelajaran yang disenangi dan diterima oleh siswa. Media pembelajaran berfungsi mendorong siswa lebih aktif pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan guru di awal pembelajaran sebagai pengantar materi atau bisa digunakan saat pembelajaran berlangsung secara interaktif. Bahkan media pembelajaran juga dapat pula digunakan diakhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi. Perlunya penggunaan media yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar kalau mereka sedang belajar sambil bermain.

Peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran dan supaya tidak menimbulkan kesalahan konsep pada siswa untuk jenjang lebih tinggi dapat diatasi dengan cara guru menentukan media pembelajaran



yang baik. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Vera Nur Aini (2021), ia mengambil kesimpulan bahwa penggunaan Quizziz sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Surabaya. Berdasarkan latar belakang maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran terkait peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada materi pesawat sederhana dengan menggunakan media interaktif Quizizz terhadap pemahaman siswa kelas 8 dalam pembelajaran pesawat sederhana”.

## 2. Metode

*Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimental design dengan one group pretest-posttest design (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Pada penelitian ini diambil sampel secara acak tanpa kontrol. Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Kelas mendapatkan treatment melalui penerapan media interaktif Quizizz. Studi dilaksanakan agar memperlihatkan pemahaman siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Toboali, sebanyak 29 siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 pada bulan Oktober sampai selesai. Instrumen yang digunakan berupa tes pemahaman konsep secara online. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengumpulan hasil tes yang dilaksanakan di awal dan akhir pembelajaran. Tes awal dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz (pretest). Sedangkan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media interaktif Quizizz (posttest). Teknik Analisa data dengan menggunakan Uji N-gain.*

## 3. Hasil dan Pembahasan

### a. Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan memberikan instrument tes hasil belajar pada kelas VIII SMPN 2 Toboali sebagai *pretest*, kemudian peserta didik mengikuti proses belajar secara interaktif dengan Quizizz. Diakhir pembelajaran siswa diberi *posttest*. Studi ini dilaksanakan di kelas VIII dan mendapatkan hasil tes secara online melalui aplikasi Quizizz dengan data yang ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Quizizz

No	Kriteria	Pretest	Posttest
1	Total murid	29	29
2	Mean	39	75
3	Modus	34	80
4	Median	50	80
5	Nilai Tertinggi	80	100
6	Nilai Terendah	10	50

Berdasarkan table 1 dapat dilihat nilai pretest yang paling tinggi 80



dan nilai terendah 10, nilai yang paling banyak muncul yaitu 34, sedangkan nilai posttest yang paling tinggi adalah 100 dan nilai terendah 50 dengan nilai sering muncul 80. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti *posttest* lebih tinggi dibandingkan saat *pretest*, maka penerapan media interaktif quizizz meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pesawat sederhana.

**Tabel 2.** Rata-rata Hasil Belajar siswa

Kelompok	pretest	Posttest	Gain	<i>N-gain</i>	Interpretasi <i>N-gain</i>
Eksperimen	38	75	37	0,6	sedang

Berdasarkan tabel 2 dengan menggunakan teknik pengolahan data uji *N-gain*, diperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,6. Dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa termasuk ke dalam kategori sedang yaitu pada rentang  $0,5 < g < 0,7$ . Nilai tersebut dapat ditafsirkan penerapan media interaktif Quizizz cukup efektif untuk digunakan di SMPN 2 Toboali.

#### b. Pembahasan

Pada hasil analisis uji *N-Gain*, diperoleh data yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa dengan nilai 0,6 yang berada pada kategori sedang. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang baik dan efektif untuk diterapkan di SMPN 2 Toboali.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Quizizz, maka siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep baik pada ranah berfikir C1, C2, C3 dan C4. Siswa bisa mengembangkan keterampilan mereka menjawab beberapa butir soal yang diberikan. Dengan pembelajaran interaktif Quizizz ini siswa bisa menjelaskan jenis-jenis katrol, menjelaskan contoh penerapan katrol dalam kehidupan sehari-hari, menghitung gaya kuasa pada katrol dan menganalisis keterkaitan jumlah keuntungan mekanis dengan gaya kuasa pada setiap katrol.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan respon positif dari penerapan media interaktif Quizizz terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII pada materi pesawat sederhana. Media interaktif ini sangat membantu guru dalam pembelajaran, karena selain dipergunakan untuk kuis, Quizizz juga punya fitur pelajaran sehingga materi yang akan disampaikan ke siswa bisa juga ditampilkan dengan media ini secara interaktif.

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi (Rizal Atoriq, 2021). Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Rizal Atoriq dalam Warsita:2008). Ia juga menambahkan dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar yang interaktif tentu lebih menyenangkan dibandingkan bila hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru. Pengertian pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan,



pendengaran dan keterampilan sekaligus, salah satunya adalah sambil menulis. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik itu tugas perseorangan maupun kelompok. Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil melainkan pada proses, siswa memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal, tetapi dengan cara memahami. Materi ditampilkan dalam bentuk slide yang menarik, agar siswa lebih cepat paham materi yang diberikan maka pada slide selanjutnya diberikan pertanyaan untuk menguji pemahaman konsep tentang materi pada slide sebelumnya. Dengan pemberian pertanyaan dalam bentuk kuis yang menarik dari Quizizz membuat siswa bersemangat untuk menjawab dengan cepat dan benar.

Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media pembelajaran (Halimah solikah dalam Djamarah dan Zain, 2013: 122). Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar. (Dalam Halimah solikah, 2019).

Penerapan media Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mendapat respon positif dari guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru IPA SMP PGRI Toboali, yang menyatakan bahwa media pembelajaran Quizizz layak digunakan karena mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Quizizz mendorong siswa untuk bersaing dengan teman dikelasnya. Adanya sistem ranking yang ditampilkan dalam layar, mendorong siswa untuk mendapatkan nilai dan point tertinggi dalam mengerjakan kuis. Siswa merasa tertantang dan berlomba memberikan pilihan jawaban terbaik, walau terkadang sering dialami kendala terkait jaringan karena penggunaan media quiziizz memerlukan fasilitas internet. Hal tersebut tidak menurunkan semangat siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Halimah solikah (2019) dengan judul artikelnya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 ia menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasive kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Dodi Sunardi (2020) juga melakukan penelitian dengan judul hubungan meningkatnya hasil belajar siswa smp dengan penerapan media evaluasi pembelajaran inovatif Quiziz. Berdasarkan pembahasannya, ia mengungkapkan ada hubungan positif hasil belajar (X) dengan penggunaan media evaluasi pembelajaran inovatif quizizz (Y). Hasil pengujian hipotesis penelitian ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh



Cahyani Amildah Citra, (2020) dengan judul keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang. Dari uji t gain score didapatkan hasil nilai pretest dan posttest pada tabel di atas didapatkan nilai t-hitung sebesar 3,212 dengan taraf signifikansi 0,002 sedangkan nilai pada t-tabel 2,002 dengan taraf signifikansi 0,05 dapat dinyatakan bahwa hasil uji t Gain Score bahwa  $H_a$  diterima. Karena t-test < 0,05 yaitu 0,002 sehingga  $H_a$  diterima yaitu Penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Sesuai dengan data yang sudah dilakukan analisis dan juga merujuk kepada teori serta penelitian terdahulu, dinyatakan bahwa penerapan media interaktif quizizz meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 8 dalam pembelajaran pesawat sederhana.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada proses pembelajaran. Dari nilai Uji N-gain sebesar 0,6 yang termasuk kategori sedang, maka dapat disimpulkan penerapan media interaktif Quizizz cukup efektif untuk digunakan di SMPN 2 Toboali dan peningkatan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran pesawat sederhana melalui penerapan media interaktif quizizz menunjukkan hasil yang baik, selain itu siswa juga memberikan respon positif selama pembelajaran menggunakan media interaktif quizizz.

Penelitian ini sudah dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, tapi masih terdapat kekurangan, yaitu tidak adanya kelas kontrol yang akan menjadi kelas perbandingan pada penelitian ini.

#### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Atoriq, R. (8 Oktober 2022). *Pengertian Interaktif*. Diwarta News. <https://www.diwarta.com/2021/10/08/pengertian-interaktif.html>. Di akses tanggal 3 November 2022.
- Bella, A. (19 Oktober 2022). *Motivasi*. Dosen.co.id <https://pakdosen.co.id/motivasi-adalah/>. Di akses tanggal 3 November 2022.
- Citra, C.A. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya
- Dodi, S. (2020). *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quiziz*. Jakarta. Universitas Negeri Jakarta.
- Halimah, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks*



*Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.*  
Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Musyarrof, S. (10 september 2021). *Belajar asyik Bersama quizizz ditengah pandemic covid-19.* HTT.ID.

<https://hightechteacher.id/belajar-asyik-bersama-quizizz-di-tengah-pandemi-covid-19/>. Di akses tanggal 3 November 2022.

Nur, A.V. (2021). *Pengaruh Quizziz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTsN 1 kota surabaya.* Surabaya. Universitas Islam negeri Sunan Ampel Surabaya