

**ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES QUIZIZ
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
DI SDN CISARUA 01**

Anisa Fitri¹, La Ode Amril², Muhammad Ichan³

¹²³Universitas Djuanda, fitrianisa72041@gmail.com.

ABSTRAK

Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, namun kenyataannya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pendidik. Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di kelas IV SDN Cisarua 01 adalah: 1) Beberapa peserta didik tidak konsentrasi ketika belajar 2) Sebagian peserta didik mengobrol pada saat pembelajaran 3) Peserta didik terlihat bosan pada saat pembelajaran 4) Penggunaan media pembelajaran yang monoton 5) Peserta didik kurang bersemangat, mengikuti pembelajaran 6) Materi IPA cukup sulit dipahami. Metode penelitian ini menggunakan penelitian studi kasus kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi terhadap satu guru dan enam siswa di kelas IV. Prosedur analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji dengan menggunakan triangulasi teknik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Games Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di SDN Cisarua 01. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu 1) Media Quiziz berpengaruh terhadap Minat belajar belajar siswa dalam mata pelajaran IPA 2). Siswa lebih giat belajar, terdapat peningkatan minat belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, bervariasi, efektif dan efisien, dan materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik. siswa merasa senang karena pembelajaran tidak membosankan, mempermudah guru dalam pembelajaran, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran karena banyak fitur-fitur di dalamnya.3) Kendala yang dialami ketika menggunakan Quiziz yaitu jaringan yang tidak stabil, Solusinya sekolah harus Memfasilitasi wifi yang dapat digunakan oleh banyak siswa baik di lantai atas dan di lantai bawah, Kendala kedua adalah batas waktu yang diberikan terlalu singkat. Solusinya siswa harus lebih maksimal dalam belajar sebelum mengerjakan soal quiz, karena waktu dalam pembuatan soal menggunakan quiziz disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal yang akan di buat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, Quiziz

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah penyediaan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, dan keluhuran budi pekerti upaya sadar dan sengaja untuk menciptakan Perkembangan lingkungan hidup yang membawa dampak besar bagi dunia pendidikan adalah hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mewakili dunia pendidikan, merupakan bagian terpenting dalam dunia pendidikan di era digital saat ini. Untuk itu semua lembaga pendidikan dan masyarakat yang bergerak di bidang pendidikan memerlukan teknologi. (Iskandar, 2019).

Oleh karena itu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah menjadi sangat penting bagi pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran, apalagi jika dibandingkan dengan media pembelajaran saat ini, berbasis teknologi yang menawarkan fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran penting untuk media pembelajaran. digunakan oleh para pendidik (Aini, 2019). Kedua, Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan, guru harus mampu menggunakan media dan sumber pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diajarkan. Menurut Tafonao (Al Mawaddah et al., 2021).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mempengaruhi minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Menurut (Slameto, 2010), minat adalah perasaan menyukai atau tertarik pada sesuatu atau suatu kegiatan. Minat belajar siswa merupakan motor penggerak belajarnya. Siswa yang termotivasi untuk belajar dapat berkonsentrasi pada studinya. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan

minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, apalagi media yang digunakan pendidik merupakan alat sehari-hari. Hal ini meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Namun pada kenyataannya, media pembelajaran berbasis teknologi masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pendidik. Hal ini terlihat pada berbagai permasalahan di bidang ini. Variasi dan kurangnya kreativitas pendidik dalam pengembangan media pembelajaran berdampak pada minat belajar siswa, menjadikan siswa tidak tertarik belajar, bosan, malas mengikuti pembelajaran, dan tidak tercapainya kemampuan siswa.

Salah satu mata pelajaran utama yang memerlukan perhatian khusus di sekolah dasar adalah IPA. Menurut Djumara (Mentari, 2017) pembelajaran saintifik adalah studi tentang peristiwa-peristiwa di alam melalui observasi, eksperimen, inferensi, dan pembangunan teori, di mana siswa mengorganisasikan pengetahuan, gagasan, dan konsep tentang lingkungan alam yang diperoleh dari serangkaian pengetahuan.pengalaman Ia menyatakan bahwa itu adalah ilmu yang mentransformasikan Proses ilmiah yang melibatkan penelitian, persiapan, dan penyajian ide.

Hasil observasi dan wawancara pada tanggal 11- 15 Januari 2024 di SDN Cisarua 01 dikelas IV menunjukkan terdapat beberapa permasalahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran antara lain : 1) Beberapa peserta didik tidak konsentrasi ketika belajar 2) Sebagian peserta didik mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung 3) Peserta didik terlihat bosan pada saat pembelajaran berlangsung 4) Penggunaan media pembelajaran yang monoton atau kurang variasi 5) Beberapa peserta didik yang mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung 6) Peserta kurang bersemangat, untuk mengikuti pembelajaran khususnya saat latihan atau tugas yang diberikan oleh pendidik. 7) Materi IPA cukup sulit dipahami sehingga ketika guru memberikan soal para siswa sering menyontek kepada teman yang lainnya.

Quiziz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Quiziz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang berfungsi sebagai media pembelajaran agar siswa tetap aktif, interaktif, dan menyenangkan selama kelas. (Purba, 2019).

Kelebihan Quizzizz bagi siswa adalah pertanyaan yang diajukan satu sama lain dipilih secara acak sehingga tidak bisa meniru temannya. Selain itu, instruktur dapat mengatur waktu untuk pertanyaan. Keunggulan lainnya adalah representasi pembelajaran lebih menarik. Banyak sekali fitur yang ditampilkan, dan kuis dapat dimainkan langsung saat kelas berlangsung (live) atau dikerjakan sebagai pekerjaan rumah (PR). Quizzizz membuat laporan dalam format Excel yang mendokumentasikan kinerja siswa di kelas dan kemampuan individu dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru melalui Quizzizz.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES QUIZIZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN CISARUA 01" untuk materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yaitu materi mengenai Golongan Hewan.

METODE PENELITIAN

. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengertian umum penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian. Misalnya perilaku, kognisi, motivasi, tingkah laku, dan lain-lain dalam situasi alam tertentu terwakili secara holistik dan jelas, tanpa campur tangan manusia, dan secara optimal menggunakan metode ilmiah umum. (Umar Siddiq, 2019).

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus adalah serangkaian kegiatan akademik yang dilakukan secara intensif dan terperinci untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang suatu program, peristiwa,

atau kegiatan pada tingkat individu, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi. Biasanya, peristiwa yang dipilih (disebut kasus) adalah peristiwa yang benar-benar terjadi, bukan peristiwa yang telah berlalu. (Raharjo, 2017) Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Games Quiziz dalam pembelajaran IPA kelas IV di SDN Cisarua 01
2. Untuk Mengetahui Manfaat penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Di kelas IV SDN Cisarua 01
3. Untuk Mengetahui bagaimana kendala dan solusi dalam penerapan penggunaan media Pembelajaran Games Quiziz dalam pembelajaran IPA kelas IV di SDN Cisarua 01

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN Cisarua 01. Data penelitian ini diperoleh dari data sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang berasal langsung dari lapangan. Sumber data utama penelitian ini meliputi observasi, angket, dan wawancara, dan wawancara dilakukan terhadap guru Kelas IV dan enam siswa Kelas IV. Sumber data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari informan yang ada di lapangan. Sumber data sekunder berupa dokumen yang berisi foto. Metode pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi (Sagiyono, 2019).

Prosedur analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode Miles dan Huberman (2014). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga tercapai kejenuhan data. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan keabsahan data: Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji reliabilitas dengan menggunakan triangulasi untuk mengetahui keabsahan data. Dengan kata lain, triangulasi memungkinkan peneliti memvalidasi hasil dengan membandingkannya terhadap sumber, metode, dan teori (Moleong, 2021). Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan Penelitian

Peneliti telah mendapatkan beberapa hasil penemuan dalam penelitian yang telah dilaksanakan dan di peroleh berdasarkan kegiatan observasi, angket dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik dan guru mengenai Penerapan media pembelajaran berbasis games quiziz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN Cisarua 01. Berikut ini hasil dari penelitian pada 7 orang responden yang terdiri dari 1 orang guru dan 6 orang siswa kelas IV SDN Cisarua 01.

1. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Games Quiziz Terhadap Minat belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN Cisarua 01

Menurut para siswa dan guru Media pembelajaran Quiziz memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran IPA , menjadikan pembelajaran bervariasi, aktif serta efektif, tidak membosankan, serta, menyenangkan, seperti yang dikatakan siswa kelas IV mengenai Media Pembelajaran Quiziz serta Pengaruhnya dalam pembelajaran IPA :

“Menurut saya Quiziz itu media yang menarik karena ada gambar-gambar, ada musik, ada meme dll. Pengaruhnya pembelajaran menjadi Seru kak, bagus, tidak membosankan, gampang di pahami dan Lebih memahami materi IPA.” MFR (21 Mei 2024)

“Seru dan menyenangkan kak kalau pakai quiziz jadi ngga bosan” VCF (21 Mei 2024)

“Menurut saya kalau pakai quiziz Seru banget, Pengaruhnya jadi lebih giat belajar dan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA” NA (21 Mei 2024)

“Seneng banget kalau pakai quiziz karena medianya menarik ada gambar-gambar, ada music, ada penjelasan , Pengaruhnya jadi lebih

konsentrasi pada saat belajar dan lebih memahami materi IPA yang sulit” SF (21 Mei 2024)

Pengaruh quiziz lainnya siswa mudah memahami materi yang diberikan, berikut yang dikatakan oleh para siswa :

“Iya ka saya memahaminya, karena mudah di pahami karena ada gambar-gambar serta penjelasanya ” MFR (21 Mei 2024)

“Iya ka saya dapat memahami materinya” VCF (21 Mei 2024)

“Iya ka sangat mudah dipahami”NAF (21 Mei 2024)

“Iya ka syabia memahami materinya’ SF (21 Mei 2024)

“Iya ka saya dapat memahami materi yang diberikan” DR (21 Mei 2024)

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas saat wawancara , beliau menyatakan bahwa:

“Media Quizizz meningkatkan kepekaan guru terhadap pengkajian materi dan kemajuan kegiatan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.ada file excel juga jadi kita bisa mendownload dan mengevaluasi hasil belajar siswa “ AS (21 Mei 2024)

“Quiziz juga berpengaruh terhadap minat belajar, anak-anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang awalnya menurut mereka materi nya susah tapi karna menggunakan media Quiziz anak-anak jadi lebih bersemangat dalam belajar karena tidak hanya materi saja yang diberikan namun dalam juga anak-anak bisa merasakan belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa” AS (21 Mei 2024)

a. Minat belajar siswa setelah menggunakan Media Quiziz

Minat belajar siswa sangat penting untuk kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang lebih berminat belajar dapat membantu meningkatkan proses belajar mengajar.Berikut hasil wawancara dengan guru tentang minat belajar siswanya setelah menggunakan Media Quiziz:

“Minat belajar anak-anak jadi lebh meningkat karena berpengaruh kalau pakai Quiziz dalam pembelajaran IPA mungkin karena medianya beda dan tampilanya menarik seperti kalau benar tampilanya hijau kalau salah tampilanya merah jadi si anak lebih mengingat jawaban yang benar yang mana, ada gambar- gambar, music, yang membuat anak merasa senang” AS (21 Mei 2024)

“Iya sangat berpengaruh terhadap minat belajar, anak-anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang awalnya menurut merka materi nya susah tapi karna menggunakan media Quiziz anak-anak jadi lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa” AS (21 Mei 2024)

Berdasarkan hasil observasi, angket dan wawancara Minat belajar siswa ketika menggunakan media Quiziz minat belajar siswa menjadi meningkat sesuai dengan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh (Winata, 2019) :

1. .Rasa Tertarik dan Senang

Siswa mengatakan bahwa menggunakan media pembelajaran Quiziz membuat para siswa menjadi senang serta lebih aktif dalam pembelajaran, berikut hasil wawancara dengan para siswa :

“Senang, seru tapi sedikit degdegan, dan saya lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran” MFR (21 Mei 2024)

“Seneng tapi degdegan ka, Iya ka saya jadi aktif dikelas dan juga seneng juga kalau pakai quiziz” VCF (21 Mei 2024)

“Seneng tapi degdegan ka, Iya ka saya jadi aktif dikelas dan juga seneng juga kalau pakai quiziz” NA (21 Mei 2024)

“Seneng soalnya seru dan merasa tertantang kalau pakai quiziz, Iya, jadi lebih aktif dikelas” SF (21 Mei 2024)

“Seneng ka jadi lebih bersemangat dalam belajar dan aktif dikelas” DR (21 Mei 2024)

“Tegang ka karna harus bersaing dengan teman-teman yang lain tapi seneng , tapi seru banget jadi lebih semangat belajar” TM (21 Mei 2024)

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas saat wawancara , beliau menyatakan bahwa:

“Yang saya liat siswa sangat senang menggunakan quiziz ini bahkan mereka pun bertanya kepada saya setelah kak Anisa selesai penelitian kita masih pakai quiziz kan ya bu karena menurut mereka seru tidak membosankan, mereka juga lebih aktif dan bersemangat dalam belajar
“AS (21 Mei 2024

2. Perhatian

Berikut hasil wawancara dengan para siswa kelas IV mengenai perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media Quiziz :

“Iya ka saya dikelas sering mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan mencatat materi yang diberikan” MFR (21 Mei 2024)

“Iya ka saya mendengarkn dan mencatat materi yang menurut saya penting” VCF (21 Mei 2024)

“Iya ka saya selalu mendengarkan dan mencatat materinya” NA (21 Mei 2024)

“Iya ka saya selalu mendengarkan materi karena materi yang diberikan pun menarik seperti ada gmabar-gambar da nada video animasi di dalamnya” SF (21 Mei 2024)

“Iya ka saya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas saat wawancara , beliau menyatakan bahwa:

“Iya ka para siswa memperhatikan ka jadi dikelas juga lebih kondusif karena anak-anak fokus pada saat dikelas menggunakan media Quiziz, dan para siswa pun mencatat materi yang sudah disampaikan”

3. Partisipasi dan Keinginan/kesadaran

Partisipasi siswa ketika mengikuti pembelajaran sanagat tinggi dan para siswa pun mengatakan mereka jadi lebih giat dalam belajar, berikut hasil wawancara dengan para siswa :

“Iya ka saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan saya juga aktif di kelas seperti suka bertanya, menjawab dan terkadang saya maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil materi” MFR (21 Mei 2024)

“Ikut berpartisipasi ka kadang suka menjawab kalau ditanya, Kalau ada yang belum saya pahami saya bertanya lagi, , kadang sebelum mulai belajar kalau ada waktu suka baca-baca dulu materinya” VCF (21 Mei 2024)

“Iya ka setiap pembelajarn IPA saya selalu berpartisipasi seperti berdiskusi dengan teman bertanya dll, saya juga suka belajar lagi dirumah” NA (21 Mei 2024)

“Saya juga ikut berpartisipasi seperti suka menjawab pertanyaan yang diberikan guru, bertanya dan maju kedepan untuk mempresentasikan hasil materi yang di dapatkan dan juga suka belajar lagi dirumah biar lebih memahami lagi materinya” TM (21 Mei 2024)

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas saat wawancara , beliau menyatakan bahwa:

“Partisipasi anak-anak setelah menggunakan Quiziz sangat bagus, mereka juga jadi lebih aktif pada saat dikelas dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran jadi sangat terlihat perbedaanya ka anak-anak menjadi aktif dikelas, mau menjawab

pertanyaan, sering bertanya dan berdiskusi dengan teman maupun guru”

2. Manfaat media Quiziz bagi siswa dan guru

Dari hasil Observasi, angket dan wawancara yang dilakukan peneliti, siswa dan guru menjelaskan banyak manfaat dalam Media quiziz ini baik bagi guru maupun siswa, seperti yang dikatakan oleh siswa kelas 4 mengenai manfaat Quiziz yaitu :

“Manfaatnya saya jadi Lebih mengenal teknologi dan lebih memahami mata pelajaran IPA” MFR (21 Mei 2024)

“Menjadi lebih seru dalam pembelajaran IPA karena tidak membosankan” VCF (21 Mei 2024)

“Jadi semakin giat belajarnya, bikin anak-anak pintar” NA (21 Mei 2024)

“Manfaatnya pembelajaran jadi lebih seru tidak membosankan dan Jadi makin rajin belajarnya” SF (21 Mei 2024)

“Jadi makin rajin belajar, jadi lebih semangat belajar karena banyak gambar-gambar, dan ada music juga jadi seru” DR (21 Mei 2024)

“Jadi lebih rajin belajar dan pembelajaran jadi tidak membosankan ka karena ada music, ada meme, avatar dan music” TM (21 Mei 2024)

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas saat wawancara , beliau menyatakan bahwa:

“Manfaat yang guru rasakan terkait quiziz ini mempermudah guru dalam pembelajran, guru dapat mengatur durasi waktu yang dibutuhkan , Semakin sulit soal maka semakin lama waktu yang ditentukan, dan semakin mudah soal maka semakin pendek waktu yang ditentukan., terus juga manfaat lainnya pembelajaran lebih variatif dan anak lebih termotivasi lagi belajar sehingga minat belajar anak meningkat dan senang serta Siswa merasa tertantang dan sangat puas sehingga tidak bosan dengan penggunaan media Quiziz untuk pembelajaran IPA.” AS (21 Mei 2024)

Selain itu juga menurut wali kelas pembelajaran menggunakan Media Quiziz lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media berikut yang dikatan oleh guru kelas IV:

“Sangat efektif apalagi di Quiziz ada tampilan presentasi untuk materi, terus pada saat akan membuat kuis pilihan nya juga sangat bervariasi ada soal PG, menjodohkan, esay dan juga ada penjelasannya sehingga anak mudah untuk paham materi IPA tersebut dan didalam quiziz ketika ada jawaban yang benar ditandai dengan warna hijau dan jika salah ditandai warna merah sehingga siswa lebih mudah mengingat materi dibandingkan dengan Tanya jawab seperti biasa” AS (21 Mei 2024)

3. Hambatan dan solusi dalam penggunaan media quizziz dalam pembelajaran IPA
 - a. Kendala jaringan terhadap penggunaan quizziz dalam pembelajaran IPA

Hasil dari observasi, angket dan wawancara ada beberapa siswa yang mengatakan tidak mengalami hambatan saat menggunakan quiziz namun ada juga siswa yang mengalami kendala ketika menggunakan quiziz salah satu kendala dalam penggunaan media quiziz yaitu jaringan yang tidak stabil, Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan, beberapa diantaranya disampaikan oleh responden siswa :

“Sinyalnya ka jadi kadang suka loading, solusinya kadang kalau sinyalnya jelek jadi pakai kuota sendiri, tapi tidak jadi masalah sih ka karena saya juga seneng kalau pakai quiziz” VCP (21 Mei 2024)

“Sinyalnya kadang kurang bagus klau di lantai atas, solusinya harus pindah ke lantai bawah” NA (21 Mei 2024)

“Sinyalnya ka kadang jelek tapi kadang juga bagus, terus waktunya terlalu cepat jadi pas mau ngerjain kalau bacanya lama jadi ngga keburu, solusinya waktunya di tambahkan lagi” SF (21 Mei 2024)

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas saat wawancara , beliau menyatakan bahwa:

“Kendala nya sinyal, sekolah harus Memfasilitasi wifi nya yang bagus yang dapat digunakan oleh banyak siswa kalau bisa di lantai atas dan di lantai bawah wifi nya berbeda, dan kalau sinyal nya jelek kadang pindah ke kelas yang di bawah karena sinyal di kelas bawah lebih bagus di bandingkan dengan di ruang kelas yang di atas. Namun kendala tersebut masih bisa di atasi” AS (21 Mei 2024)

b. Batasan waktu yang diberikan terlalu singkat

Dari hasil wawancara yang dilakukan, beberapa siswa mengatakan bahwa batas waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga membuat siswa agak kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal kuis yang diberikan oleh gurunya, seperti yang diungkapkan oleh siswa yang diwawancarai sebagai berikut.:

“waktunya terlalu cepat jadi pas mau ngerjain kalau bacanya lama jadi nggak keburu, solusinya waktunya di tambahkan lagi” DR(21 Mei 2024)

“Kadang suka ketinggalan quiz karena waktunya terlalu cepat, solusinya harus berfikir lebih cepat” TM (21 Mei 2024)

Namun pendapat yang berbeda selaku guru menyatakan bahwa waktu dalam pembuatan soal menggunakan quizziz dapat disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal yang akan kita buat, adapun yang beliau jelaskan:

“Manfaat yang guru rasakan terkait quizziz ini sangat luar bisa mempermudah guru dalam pembelajaran, guru dapat mengatur durasi waktu yang dibutuhkan , semakin sulit soal semakin lama durasi yang diberikan dan semakin mudah soal semakin singkat waktu yang diberikan” AS (21 Mei 2024)

Pembahasan Hasil Temuan

Secara garis besar, penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di SDN Cisarua 01. Berdasarkan hasil temuan diatas maka dapat disimpulkan pembahasan mengenai hasil temuan penelitian sesuai dengan subfokus antara lain:

1. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Games Quiziz Terhadap Minat belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN Cisarua 01

Quiziz merupakan layanan aplikasi online yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan banyak kelebihan dan dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pembelajaran yang berbeda (Aini, 2019).

Quizizz adalah salah satu aplikasi pendidikan berbentuk game. Quizizz merupakan sebuah media berbentuk aplikasi berbasis kuis yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pengajar (Yolanda & Meilana, 2021).

Berdasarkan hasil observasi, angket dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas IV SDN Cisarua 01 dapat dikatakan Pengaruh Quiziz terhadap Minat belajar belajar siswa dalam mata pelajaran IPA sangat berdampak siswa dan guru merasakan adanya peningkatan minat belajar. Media pembelajaran Quiziz sangat berpengaruh dalam pembelajaran IPA seperti siswa merasa senang, seru, bersemangat saat belajar karena Media Quiziz tidak membosankan karena terdapat gambar-gambar, music, meme, avatar serta para siswa pun dapat mengenal teknologi dan dapat menggunakan teknologi handphone kearah yang positif, ketika menggunakan quiziz materi yang di anggap susah dapat mempermudah siswa untuk memahaminya karna menggunakan media Quiziz anak-anak jadi lebih bersemangat dalam belajar karena tidak hanya materi saja yang diberikan namun anak-anak bisa merasakan belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta bagi guru Media Quiziz ini mempermudah guru ketika akan melakukan pembelajaran karena banyak fitur-fitur di dalamnya.

a. Minat belajar siswa setelah menggunakan Media Quiziz

Minat Belajar diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan) (Depdiknas, 2013: 1152). Minat belajar siswa sangat penting untuk kelancaran proses belajar mengajar. Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi pada saat proses pembelajaran maka proses belajar mengajar akan meningkat, namun sebaliknya jika siswa memiliki minat belajar yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan mempengaruhi hasil belajar. Minat adalah minat atau kecenderungan yang berkelanjutan untuk memperhatikan atau terlibat dengan sesuatu untuk menyadari pentingnya atau nilainya. (Rahmi et al., 2020).

Minat belajar siswa kelas IV di SDN Cisarua 01 setelah menggunakan Media Quiziz meningkat bisa dilihat dari hasil observasi, angket dan wawancara dengan guru dan siswa menyatakan minat belajar para siswa meningkat dikarenakan menggunakan media pembelajaran Quiziz, karena quiziz menarik minat belajar para siswa sehingga siswa merasa senang dan bersemangat ketika belajar dan lebih aktif serta lebih mudah memahami pembelajaran ketika pembelajaran menggunakan quiziz karena banayak fitur-fitur di dalamnya seperti video animasi, ppt, music, avatar dan lain-lain yang dapat menarik minat belajar siswa dan juga sesuai dengan indikator minat belajar Seperti pendapat (Winata, 2019) indikator minat belajar diantaranya Rasa Tertarik, perasaan senang, perhatian, partisipasi dan Keinginan/kesadaran, semua indikator tersebut dapat dikatakan sudah terpenuhi sehingga dapat dikatakan Minat belajar siswa setelah menggunakan Media Quiziz mengalami peningkatan. Siswa berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk game dan berusaha guna memperoleh skor tertinggi yaitu diantara teman-temannya, hal ini mempengaruhi minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

2. Manfaat media Quiziz bagi siswa dan guru

Aplikasi Quizizz membawa banyak manfaat dalam pembelajaran. menurut Purba (2022) Quizizz dapat dijadikan bahan baku ide pembelajaran yang kreatif. Selain itu. Aplikasi Quizizz memungkinkan Anda menyampaikan konten dengan lebih baik dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Berdasarkan hasil observasi, angket dan wawancara terhadap guru dan siswa mengenai penggunaan Quizizz, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz berpotensi memberikan manfaat bagi siswa dan guru. Sebagaimana dirangkum peneliti, manfaatnya bagi siswa antara lain peningkatan konsentrasi saat belajar, peningkatan minat belajar, peningkatan pemahaman.

Selain itu, guru mendapatkan manfaat karena dapat dengan mudah membantu menyediakan materi pembelajaran, dan dengan mudah menilai hasil pembelajaran kapan saja dan di mana saja, baik secara tatap muka maupun online. Terlepas dari berbagai manfaat yang diterima siswa dan guru. Selain itu, dengan menggunakan media Quizizz, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, serta melalui video, musik, permainan, gambar, dan animasi Anda dapat menyajikan konten pembelajaran dengan lebih menarik

. Manfaat yang dirasakan oleh guru dan siswa ketika menggunakan media quizizz diantaranya, pembelajaran menjadi seru dan tidak membosankan, dan siswa pun menjadi lebih rajin dalam belajar, mempermudah guru dalam pembelajaran, terus juga manfaat lainnya pembelajaran lebih variatif dan anak lebih termotivasi lagi belajarsehingga minat belajar anak meningkat dan senang serta siswa merasa tertantang dan sangat senang penerapan media quizizz dalam pembelajaran IPA membuat siswa tidak bosan

3. Hambatan dan solusi dalam penggunaan media quizizz dalam pembelajaran IPA

Kendala yang dialami ketika menggunakan Quizizz di kelas IV di SDN Cisarua 01 yaitu kendala jaringan yang tidak stabil. Namun beberapa responden juga diakhir pernyataan mereka menjelaskan hal tersebut bisa diatasi. Menurut siswa dan guru Solusinya sekolah harus Memfasilitasi wifi nya yang bagus yang dapat

digunakan oleh banyak siswa baik di lantai atas dan di lantai bawah, dan jika sinyalnya kurang bagus terkadang para siswa pindah ke kelas yang di bawah karena sinyal di kelas bawah lebih bagus dibandingkan dengan di ruang kelas yang di atas, namun menurut siswa dan guru kendala tersebut dapat diatasi.

Kendala kedua adalah batas waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga agak menghambat siswa dalam menyelesaikan soal kuis yang diberikan guru. Namun jika hal ini menimpa sebagian siswa, maka guru berpendapat sebaiknya siswa melakukan pembelajaran lebih maksimal sebelum mengikuti kuis agar waktu yang diberikan guru mencukupi. karena soal kuis menyesuaikan waktu yang dibutuhkan untuk membuat soal berdasarkan tingkat kesulitan soal yang guru buat.

KESIMPULAN

Dari hasil Observasi, angket dan wawancara dengan 1 guru dan 6 orang siswa menyatakan minat belajar para siswa meningkat dikarenakan menggunakan media pembelajaran Quiziz, media Quiziz berpengaruh terhadap Minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA sesuai dengan indikator minat belajar, siswa merasa senang, bersemangat saat belajar karena pembelajaran tidak membosankan karena dalam quiziz terdapat gambar-gambar, video, music, meme, avatar, para siswa pun aktif dikelas serta berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran, ketika menggunakan quiziz materi yang di anggap susah dapat mempermudah siswa untuk memahaminya sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa

Manfaat bagi peserta didik yang dapat peneliti rangkum antara lain: meningkatnya minat belajar, meningkatnya konsentrasi belajar, pemahaman lebih mendalam, pembelajaran lebih aktif dan bervariasi, serta menyajikan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini disebabkan oleh suasana yang tercipta. Materi dapat menggunakan video, musik, permainan, gambar, dan animasi dengan lebih menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan dan membuat siswa merasa nyaman.

. Selain itu, manfaat yang diperoleh guru yaitu mempermudah guru dalam pembelajaran, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran karena banyak fitur-fitur di dalamnya, pembelajaran lebih aktif, efektif dan bervariasi .

Kendala yang yang dialami ketika menggunakan Quiziz di kelas IV di SDN Cisarua 01 yaitu jaringan yang tidak stabil , Solusinya sekolah harus Memfasilitasi wifi nya yang bagus yang dapat digunakan oleh banyak siswa baik di lantai atas dan di lantai bawah, dan jika sinyal nya kurang bagus terkadang para siswa pindah ke kelas yang di bawah, namun menurut siswa dan guru kendala tersebut dapat diatasi. Kendala yang kedua yaitu batas waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga agak menghambat siswa dalam menyelesaikan soal kuis yang diberikan guru. Namun jika hal ini menimpa sebagian siswa, maka guru berpendapat sebaiknya siswa melakukan pembelajaran lebih maksimal sebelum mengikuti kuis agar waktu yang diberikan guru mencukupi. karena soal kuis menyesuaikan waktu yang dibutuhkan untuk membuat soal berdasarkan tingkat kesulitan soal yang guru buat.

REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- 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>
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)

- Iskandar. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 di MTs Negeri Pinrang. *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 18–138.
<http://repository.iainpare.ac.id/1182/1/17.0211.011.pdf>
- Khatimah, A. H., Bundu, P., & Prima Findiga, B. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar The Effect Of Using Quizizz Learning Media on the Learning Interest of Fifth Grade Elementary School Students. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 1–13. <https://site.undipa.ac.id/vision-mission/>
- Kurniawan, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo. *Skripsi, April*, 1–77.
- Mentari, R. (2017). Studi Deskriptif Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Dan Pesawat Sederhana Kelas 5 Mi Miftahul Ulum Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*, 14.
- Nurjannah. (2023). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTsN 2 Pelalawan Use of the Quizizz Application on Student Learning Interest at MTsN 2 Pelalawan*.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahardjo. (2017). Studi kasus dalam penelitian kualitatif : Konsep dan prosedurnya. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>
[Ahttp://dx.doi.org](http://dx.doi.org)
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.

Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press