



## Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman

P'anatul Ashriyah<sup>1</sup>, Umi Mahmudah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Email: [ashriyyah12@gmail.com](mailto:ashriyyah12@gmail.com)<sup>1</sup>, [umimahmudah@uingusdur.ac.id](mailto:umimahmudah@uingusdur.ac.id)<sup>2</sup>

Alamat: Rowolaku, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan

Korespondensi penulis: [ashriyyah12@gmail.com](mailto:ashriyyah12@gmail.com)

**Abstract.** *The aim of this research is to determine the use of Quizizz media in increasing students' interest in learning about the characteristics of living things. This research method uses qualitative methods. The population and participants in this research were grade 3 students at MI Salafiyah 1 Kauman. The results of this research are concluded by an increase in students' interest in learning after using Quizizz as a learning medium. This can be seen from the results of questionnaires and interviews where students are happier and more enthusiastic about learning using Quizizz media. Based on the results of observations of student learning activities, there was an increase in learning, namely 75% and categorized as very good, while the results of student tests showed that out of 36 students, 32 students completed it. With these results, it can be shown that Quizizz media is indeed an effective medium for increasing students' interest in learning.*

**Keywords:** *Quizizz Media, Learning Media, Interest in Learning*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman. Hasil penelitian ini di simpulkan dengan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz sebagai media pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari hasil angket dan wawancara dimana siswa lebih senang dan semangat belajar menggunakan media Quizizz. Berdasarkan hasil observasi dari aktivitas belajar siswa adanya peningkatan belajar yaitu sebesar 75 % dan dikategorikan sangat baik, sedangkan hasil tes siswa menunjukkan dari 36 siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa. Dengan adanya hasil tersebut, maka bisa menunjukan bahwa media Quizizz memang menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Quizizz, Media Pembelajaran, Minat Belajar.

### 1. LATAR BELAKANG

Kata pendidikan dalam bahasa Arab dibahasakan dengan istilah “tarbiyah” yang artinya pendidikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Kemdikbud, 2016). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas telah menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hadi et al., 2021). Adapun definisi secara sempit, pendidikan adalah sekolah. Sedangkan definisi luasnya, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayatnya

untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan berbagai lingkungan secara tepat di masa yang akan datang. (Triwiyanto, T. 2021)

Dalam pembelajaran di sekolah, bahwasanya pendidikan adalah aktifitas yang universal pada kehidupan manusia. Karena pendidikan sendiri akan berada di manapun dan kapanpun. Upaya manusia untuk memanusiaikan manusia adalah hakekatnya pendidikan. Maka dari itu, supaya menjadi manusia yang berbudaya dan menjadi manusia yang baik itu memiliki kemuliaan tersendiri. Perkembangan pada pendidikan merupakan proses secara langsung yang tetrus menerus dilakukan oleh orang dewasa melalui pembimbingan, pengajaran, pelatihan kepada anak untuk bisa mendewasakannya sehingga memiliki kompetensi, kepribadian, berakhlak karimah, terampil yang bermanfaat bagi dirinya, agama, bangsa, dan negara. (Fitriani,2022)

Belajar tanpa adanya teknologi di zaman sekarang rasanya tidak mungkin karena sudah serba modern. Peranan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan itu sangat banyak, jadi bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dalam mendidik siswa. Pendidikan di era digital ini berorientasi terhadap pelaksanaan pendidikan yang cukup memanfaatkan ilmu dan teknologi. Kemajuan zaman ini juga menjadi peluang dan tantangan lembaga pendidikan untuk melaksanakan tujuan pendidikan yakni membentuk generasi berintelektual dan berbudi pekerti. (Kulsum, U., et al., 2022).

Salah satu bukti kemajuan di zaman modern seperti sekarang ini adalah mengikuti perkembangan teknologi. Kehadiran teknologi di zaman sekarang ini sudah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan manusia, karena banyak dari sektor kehidupan itu telah menggunakan teknologi dalam berbagai aspek dan dimensi, baik dari anak kecil maupun yang sudah dewasa. Hal ini terbukti bahwa kemajuan teknologi dan informasi menjadi pemicu perubahan dalam sistem pembelajaran, yaitu dengan menggunakan salah satu usaha untuk melepaskan dunia pendidikan dari penggunaan model pembelajaran konvensional yang sering digunakan dalam aktivitas pembelajaran sampai pada bertambahnya metode pembelajaran dengan media Quizizz dalam aktivitas belajar di kelas. (Sofyan, A., et al., 2021)

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih muduah dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajarannya lebih efektif. Maka dari itu, media pembelajaran ini merupakan bagian dari proses pendidikan yang mana salah satu aspek harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Dikarenakan pada bidang ini, telah berkembang sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dan perubahan sikap masyarakat yang telah ditafsirkan luas dan

memiliki fungsi yang lebih luas, sehingga memiliki nilai yang sangat penting dalam pendidikan di zaman sekarang ini. (Yusup, A. H. et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran di Kelas 3 MI Salafiyah Kauman ini memanfaatkan media Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa yang berbasis teknologi. Karena pada zaman sekarang ini telah banyak yang sudah menggunakan peralatan dan media berbasis digital, salah satunya dalam bidang pendidikan. Seorang guru dituntut mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital dengan seiring berkembangnya teknologi dan informasi. Sehingga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan efisien dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran atraktif dan berbasis permainan. Media pembelajaran yang berbasis digital sudah banyak, salah satu yang digunakan pada artikel ini yaitu dengan media Quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz ini, seorang guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran, terutama pada materi ciri-ciri makhluk hidup. (Rahmawati, D. N., 2022) Quizizz juga merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Manfaat lain pada media pembelajaran Quizizz adalah menjadi salah satu upaya untuk menyesuaikan permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain, melainkan dengan media berbasis teknologi informatika dan komputer. (Nopriansyah, U., 2024)

Sebagai pendidik atau guru, menggunakan Quizizz ini akan menciptakan media pembelajaran yang memudahkan pada banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa di dalam kelas, dan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada pembelajaran (Hidayati dan Aslam, 2021). Sebagai siswa, Quizizz memiliki beberapa fitur yang menarik sehingga membuat minat belajar siswa meningkat. Sehingga siswa menganggap bahwa Quizizz adalah media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. (Sagala, I. C. 2023).

Pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sangatlah banyak materinya, salah satunya pada materi ilmu pengetahuan alam yang memiliki cakupan sangat luas. IPA merupakan mata pelajaran yang penting, namun masih terdapat siswa yang kurang menyukai mata pelajaran ini. Penyebabnya yaitu karena beberapa faktor, dari siswa itu sendiri atau

bahkan dari gurunya. Siswa merasa materi IPA itu sulit, dikarenakan banyak hafalan. Faktanya kemampuan menghafal tidak semua siswa memiliki kemampuan tersebut. Peran guru sangat penting dalam menyediakan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. (Laela et al., 2024). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. (Ridwan et al., 2023). Sebagai guru tugasnya menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan trik atau cara agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Karena luasnya materi, terkadang siswa itu akan merasa bosan. Ketika siswa sudah merasa bosan pada pembelajaran, maka dampaknya siswa akan merasa malas untuk mengerjakan tes evaluasi hasil pembelajaran. Maka dari itu, guru memerlukan sebuah teknik supaya minat belajar siswa itu meningkat pada materi ciri-ciri makhluk hidup yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh guru. Dan peneliti tertarik dengan menggunakan media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 3. Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada materi pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman melalui penggunaan media Quizizz.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Terdapat beberapa penelitian yang sama mengatakan bahwa media Quizizz menjadi sarana media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang menyenangkan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Muliya Muliya yang berjudul “Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Busana 2” penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil belajar ini hanya menunjukkan nilai ketuntasan, 13 siswa yang tuntas dan 16 siswa tidak tuntas. Dengan memanfaatkan media Quizizz siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pengambilan data dilakukan dengan lembar kerja pada media Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan media quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Gede Lider yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Base Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit” penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah menunjukkan nilai rata-rata

61,00 dengan ketuntasan secara klasikal 45%. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 73,45% dengan ketuntasan 68% dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 83,97 dengan ketuntasan secara klasikal 94%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam proses penerapan pembelajaran problem base learning berbantuan aplikasi Quizizz.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fanny Fadhillah Alfaizal dkk yang berjudul “Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching dengan Bantuan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas IV SD” penelitian ini menunjukkan bahwa menggabungkan pendekatan CRT dengan penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKN sekaligus menciptakan lingkungan belajar berbasis budaya. Implikasi dari penelitian ini menyoroti pentingnya pendekatan pendidikan inklusif yang berfokus pada keragaman budaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan.

Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dkk yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya” penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Dan yang terakhir penelitian yang dilakukan oleh Hildatun Nikmah dkk yang berjudul “Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Di SMP 01 Islam Jember” penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil tes siklus I yaitu 76%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan.

### **3. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini pelaksanaannya di kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman, kecamatan Pekalongan Timur. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 4 bulan yaitu sejak Agustus 2024-November 2024. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Menurut Creswell dalam (Murdiyanto, 2020) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif sebagai proses penyelidikan suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Penelitian kualitatif juga diartikan sebagai suatu strategi pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik,

mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif dalam penelitian ilmiah. (Waruwu, M., 2023).

Tujuan penelitian kualitatif ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai masalah-masalah manusia dan social, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari sebuah realitas sebagaimana dilakukan penelitian kuantitatif dengan positivismenya. Karena sebagai peneliti itu memaknai bahwa bagaimana subjek memperoleh makna dari lingkungan sekeliling, dan bagaimana makna tersebut mempengaruhi perilaku mereka. Penelitian ini dilakukan dalam latar (*setting*) yang alamiah (*naturalistic*) bukan hasil perlakuan (*treatmen*) atau memanipulasikan variable yang dilibatkan. (Fadli, M. R. 2021).

Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman, kecamatan Pekalongan Timur. Teknik pengambilan subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling, yang mana dalam pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Pengambilan data ini, peneliti menggunakan observasi kepada objek yang akan diteliti yaitu dengan melakukan pengamatan terkait permasalahan terkait dalam penelitian. Sedangkan wawancara, tes dan angket digunakan untuk memperoleh data secara mendalam untuk mendapatkan informasi terkait penelitian. Berikut pelaksanaann teknik purposive sampling:

1. Observasi dilakukan ketika mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
2. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur dimana peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan dan setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan kemudian bagi pengumpul data bisa mencatatnya.
3. Angket yang digunakan yaitu anget tertutup dimana peneliti sudah menyediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan pernyataan yang sudah dibuat.
4. Tes yang dilakukan yaitu dengan memberikan soal mengenai materi yang telah disampaikan (lembar soal) untuk mendapatkan informasi atau data tentang penggunaan media pembelajaran pada siswa terhadap materi ciri-ciri makhluk hidup yang telah disampaikan dengan media quizizz.

Supaya menghasilkan penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan atas kebenarannya, maka dibutuhkan uji keabsahan data. Teknik uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan credibility, transferability, dependability, dan confirmability. Sebagai peneliti, sebelum melaksanakan kegiatan penelitian seharusnya perlu di lakukan dengan menentukan analisis data yang akan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif. Adapun data

yang diperoleh dilapangan berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket, dan juga tes direduksi dengan cara merangkum, membuang yang tidak diperlukan, dan focus pada hal-hal yang berkaitan dengan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran melalui media Quizizz pada materi IPA yaitu ciri-ciri makhluk hidup saat belajar mengajar berlangsung. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data.

Dalam penelitian ini menyajikan data dengan memilih data yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran melalui media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Sehingga dalam menyajikan data perlu dilakukan dalam bentuk uraian singkat dengan cara memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket, dan tes yang diringkas dengan bentuk teks naratif. Dapat diambil kesimpulan dari uraian diatas, bahwa mengambil inti dari hasil penelitian dengan memperoleh data dari hasil observasi, wawancara, angket, dan tes.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan media Quizizz, peneliti memperoleh data yang kemudian sudah diolah dan dianalisis. Adapun hasil yang diperoleh dari analisis data dalam penelitian ini berdasarkan instrument yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui minat belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan media Quizizz sebagai berikut:

##### **1) Data minat belajar yang ditinjau dari lembar observasi**

Dalam penelitian, peneliti memperoleh data dari hasil pengamatan pada aktivitas belajar siswa yang dilakukan selama kurang lebih 4 pertemuan. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama yaitu total siswa yang terlibat pada indikator minat belajar yang pertama atau indikator 1 (perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran) yang ditunjukkan nomor indikator A yaitu sebanyak 19 siswa. Pada indikator yang ke 2 (keterlibatan siswa dalam pembelajaran) yang ditunjukkan nomor indikator B yaitu sebanyak 13 siswa. Pada indikator 3 (Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran) yang ditunjukkan nomor indikator C yaitu sebanyak 15 siswa. Sedangkan pada indikator 4 (ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran) yang ditunjukkan nomor indikator D yaitu sebanyak 25 siswa. Dari rata-rata hasil observasi oleh peneliti pada pertemuan pertama yaitu 18 siswa dengan kategori sudah cukup, dikarenakan sudah ada minat belajar siswa yang dihasilkan dari hasil wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa siswa sangat senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz. Karena dalam proses pembelajarannya menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, terlebih pada media tersebut

ada permainan dan suara yang manrik perhatian untuk siswa. Siswa juga mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan bisa lebih konsentrasi karena perhatian siswa pada pembelajaran tersebut.

2) Data minat belajar yang ditinjau dari angket

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari hasil angket yang sudah diisi oleh siswa, maka dapat disimpulkan bahwa dari 36 siswa semuanya berminat belajar dengan menggunakan media Quizizz sebagai media pembelajaran dikelas, bahkan ada salah satu siswa yang menyarankan untuk materi yang lain bisa menggunakan media Quizizz tersebut.

3) Data minat belajar yang ditinjau dari hasil tes

Peneliti melakukan pelaksanaan tes yang berlangsung selama kurang lebih 35 menit atau 1 JP dan diikuti oleh seluruh siswa kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman. Peneliti telah membuat soal yang terdiri dari 10 pilihan ganda. Dan berdasarkan dari hasil nilai tes didapatkan bahwa nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Berdasarkan 36 siswa yang tuntas sebanyak 32 dan tidak tuntas sebanyak 4 siswa.

### **Minat belajar mengajar**

Setiap siswa pastinya mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran, supaya merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses belajar dengan baik. Perasaan senang sebagai siswa dalam mengikuti proses belajar di kelas menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukannya dalam belajar. Minat belajar akan menjadikan salah satu faktor yang diperlukan dalam proses belajar siswa di dalam kelas. Minat belajar yang tinggi siswa juga mengarahkan pada tingkahlakunya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berhasil mendapatkan hasil belajar yang optimal. Namun, pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki minat belajar yang tinggi yang ditunjukkan dari sikap dan tingkah laku siswa yang cenderung menghambatnya dalam mengikuti proses pembelajaran dan menunjukkan minat belajar siswa yang rendah. (Reski, N., 2021).

Dalam proses pembelajaran terdapat minat yang merupakan sumber dari motivasi yang mampu menggerakkan hati seseorang untuk mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Dan minat dalam belajar merupakan rasa suka atau keinginan yang tinggi atas sesuatu yang dimiliki oleh seseorang yang dipandang mampu memberikan kelebihan dan rasa puas bagi diri, maka akan memicu seseorang untuk terlibat dalam aktivitas tanpa menunggu pihak lain yang meminta. (Ritonga, N. C., & Rahma, I. F., 2021). Dalam minat belajar terdapat landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan yang baik. Tidak hanya mempengaruhi tingkah laku seseorang, tetapi juga dapat mendorong orang untuk tetap

melakukan dan memperoleh sesuatu tersebut. Dengan Demikian, dalam penggunaan media Quizizz ini merupakan sarana yang mampu mendorong terciptanya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada pembelajaran materi ciri-ciri makhluk hidup. (Magdalena, I. et al., 2021)

### **Media pembelajaran**

Dalam penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran, yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna. Adapun media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Manfaat dari media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. (Wulandari, A. P., et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar, sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. (Zahwa, F. A., & Syafi'i, I., 2022) Fungsi dari media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana atau tempat untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan. Akan tetapi juga membantu siswa untuk memahami sesuatu yang bersifat abstrak atau tidak jelas. (Nurfadhillah, S., 2021)

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran pada era media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisien dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Mc kown dalam bukunya "Audio Visual Aids to Instruction" mengemukakan ada 4 fungsi media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis
- 2) Menumbuhkan semangat motivasi belajar yang sangat berpengaruh bagi siswa, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi menarik dan menjadi siswa lebih fokus dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan siswa dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami. Maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan.

- 4) Memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa siswa memperhatikan materi yang disampaikan. (Fadilah, A., et al., 2023)

Dalam kegiatan penelitian, peneliti menggunakan media pembelajaran melalui media Quizizz, supaya bisa meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas. Quizizz merupakan media belajar secara online yang dapat digunakann guru sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Di dalam Quizizz terdapat filter yang membuat siswa tidak merasa bosan untuk mengerjakan soal latihan, seperti game sebagai media pembelajaran yang dipandukan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang bisa membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. (Annisa, A. F., et al., 2023)

Penggunaan media Quizizz sebagai salah satu permainan yang edukatif dapat memberikan banyak manfaat, karena media ini menarik dan dapat memotivasi kerja otak, mengutamakan kreativitas, olah manajemen waktu hingga evaluasi mandiri dari siswa. (Rohmah, N., 2024) Pendidik atau guru dapat memanfaatkan fitur utama seperti fitur les son dan fitur quiz untuk menyajikan materi pembelajaran serta memberikan umpan balik melalui poling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan fitur menggambar. (Maspupah & Wulan, 2021)

Pada media Quizizz terdapat tampilan visual interaktif yang dapat menimbulkan perasaan menyenangkan, nyaman dan memotivasi siswa untuk lebih menarik serta antusias dalam belajar dimana antusiasme ini merupakan indikator dari keterlibatan emosional siswa. Integrase Quizizz dengan soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yang berarti juga meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. (Simanjuntak, 2020)

Berdasarkan pelaksanaan penelitian terkait penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman ditemukan bahwa adanya peningkatan yang sangat baik. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan observasi. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan observasi atau pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang dilaksanakan pada 4 pertemuan. Observasi pada pertemuan pertama seperti biasa yaitu menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan memberikan penugasan. Sedangkan observasi pada pertemua kedua sampai keempat dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup yang mana kegiatan pembelajaran tersebut menggunakan media Quizizz.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Peningkatan minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran melalui media Quizizz

Pada saat pembelajaran, peneliti menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajaran. Dengan adanya metode ini, tentunya sebagai guru atau pendidik lebih aktif berbicara dan siswa hanya mendengarkan atau memperhatikan pendidik. Adapun hasil yang didapatkan oleh siswa kurang maksimal, dengan demikian bisa disimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah kurang meningkatkan minat belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

- b. Peningkatan minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui media Quizizz

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan media pembelajaran melalui media Quizizz, siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini terlihat ketika hasil observasi pada pertemuan kedua sampai keempat, dimana minat belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup melalui media Quizizz dalam kategori sangat baik. Karena adanya peningkatan dari setiap pertemuan. Dari hasil tes, pembelajaran setelah menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran mengalami peningkatan dimana dari 36 siswa yang tuntas di atas KKM yaitu berjumlah 32 siswa. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz sebagai media pembelajaran.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan hasil penelitian ini, berdasarkan pelaksanaan mengenai penggunaan media pembelajaran melalui media Quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa dan konsentrasi di dalam kelas pada materi ciri-ciri makhluk hidup yang sudah dilakukan di kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman. Penggunaan media Quizizz yang dilakukan oleh peneliti dapat dibuktikan dari hasil angket, observasi dalam aktivitas belajar siswa, wawancara, dan tes pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, dimana respon siswa dari hasil wawancara menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan Quizizz membutuhkan jaringan internet yang baik, maka peneliti tidak disarankan bagi sekolah yang berada di daerah pelosok, kecuali memang sudah tersedia jaringan wifi (internet) yang cukup baik dan stabil.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Alfaizal, F. F., Rulviana, V., & Retnowati, A. (2024). IMPLEMENTASI PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING DENGAN BANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN KELAS IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 320-331.
- Annisa, A. F., Anwar, M., & Borahima, B. (2023). Penerapan Model Discovery Learning (DL) berbantuan Media Quizizz untuk Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 985-992.
- Cecep Abdul Cholik, PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT DALAM BERBAGAI BIDANG, *Jurnal Fakultas Teknik Vol. 2 No. 2 Mei 2021*
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Fitriani Djollong, Andi. (2022). Konsep Manajemen Pendidikan (Book Chapter, Manajemen Pendidikan dalam rangka Peningkatan Sumber Daya Manusia). Cirebon: Wiyata Bestari Samasta.
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 157-170.
- Laela, K. V., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Permainan Sudoku Kata Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri Sawentar 04 Kanigoro Blitar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1619-1630.
- Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester 1 SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 189-198.
- Magdalena, I., Roshita, R., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PENSA*, 3(2), 334-346.
- Maspupah, A., & Wulan, S.R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8 (6).

- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- Nikmah, H., Siskawati, F. S., & Mahmudah, M. (2024). Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Di SMP 01 ISLAM JEMBER. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(2), 133-138.
- Nopriansyah, U., & Ismanuar, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 1-15.
- Nur Saqinah Galugu, Hadi Pajarianto, Bahraini. (2021) *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: deepublish.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490.
- Ridwan, M. F. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 56-63.
- Ritonga, N. C., & Rahma, I. F. (2021). Analisis gaya belajar VAK pada pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 76-86.
- Rohmah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9(1), 53-68.
- Sagala, I. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Akuntansi. *Journal on Education*, 5(4), 14338-14348.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2 (2), 103– 112.
- Sofyan, A., & Febriyani, S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(2), 40-48.
- Triwiyanto, Teguh. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.

- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.