

**IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 JAKARTA SELATAN**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana
Sarjana Strata Satu dalam Bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd.)



Oleh:

SITI FATIMATUL JAHRO

NIM: 2013098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS KAEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan" yang disusun oleh Siti Fatimatul Jahro, Nomor Induk Mahasiswa 2013098 telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 26 Februari 2025 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Jakarta, 26 Februari 2025

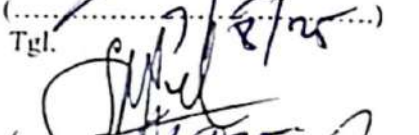
Dekan FKIP


Dede Setiawan, M.Pd.

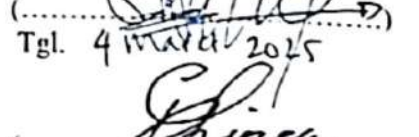
Tim Penguji:

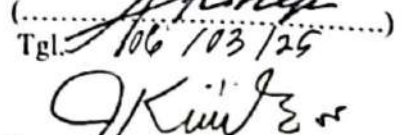
1. Dede Setiawan, M.Pd.
(Ketua Sidang)
2. Saiful Bahri, M.Ag.
(Sekretaris Sidang)
3. Siti Rozinah, M.Hum.
(Penguji 1)
4. Nur Setvaningrum, M.S.I.
(Penguji 2)
5. Kurniawati Rahmah, M.Pd.
(Pembimbing)


(.....)
Tgl. 27/2/25


(.....)
Tgl. 27/2/25


(.....)
Tgl. 4 Maret 2025


(.....)
Tgl. 06/03/25


(.....)
Tgl. 6/03/25

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **“Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan”** yang disusun oleh:

Nama : Siti Fatimatul Jahro

NIM : 2013098

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan dalam sidang seminar proposal pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

Jakarta, 5 November 2024

Pembimbing,



Kurniawati Rahmah, M.Pd

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Fatimatul Jahro

NIM : 2013098

Tempat/Tanggal Lahir : Cilacap, 30 Agustus 2001

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan” adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk para pembimbing, jika kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 07 Februari 2025

A circular official stamp with a red border. Inside the circle, there is a small emblem at the top, followed by the word "METERAL" and "TEMPEL" below it. At the bottom of the circle, the number "125DAKX817136504" is printed. A handwritten signature in black ink is written across the center of the stamp.

Siti Fatimatul Jahro

NIM : 2013098

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, hidayah, dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan umatnya.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh dalam rangka meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia. Sebagai karya ilmiah yang memerlukan ketekunan dan perjuangan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan ilmu dan kemampuan penulis menjadi alasan utama dalam proses penyusunan ini. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati memohon maaf jika ada kekurangan, dan berharap agar karya ini tetap dapat memberi manfaat meskipun tidak lepas dari kekhilafan.

Banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bantuan mereka, tentu saja skripsi ini tidak akan selesai dengan baik. Dengan penuh rasa terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Syahrizal Syarif, Ph.D, selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, yang telah memberikan dukungan dan inspirasi.
2. Bapak Dede Setiawan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta.
3. Ibu Kurniawati Rahmah, M.M.Pd, selaku pembimbing yang telah banyak membimbing, mendukung, serta memberikan motivasi dan solusi kepada penulis.
4. Bapak Saiful Bahri, M.A, selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam.
5. Bapak Yudril Baith, M.A, sekertaris Kaprodi Pendidikan Agama Islam.
6. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan ilmu dan mendidik penulis selama menjalani pendidikan hingga sampai pada penyusunan skripsi.
7. Kepada cinta pertama Ayahanda Didin, dan pintu surgaku Ibunda Siti Umi Hamidah. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan kasih sayang tulus yang tiada batas. Semoga setiap tetes keringat dan air mata yang telah tercurah menjadi saksi di akhirat nanti, bahwa Ayah dan Ibu adalah orang tua hebat yang dengan penuh keikhlasan berjuang demi kehidupan yang lebih baik untuk anak tunggal kalian. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan surga-Nya yang indah.

8. Kepada seluruh guru SMP Negeri 3 Jakarta, khususnya Kepala Sekolah Bapak Irwanto Sumantri, S.Pd, yang telah memberi dukungan, kemudahan, dan motivasi dalam setiap penulisan skripsi ini
9. Kepada sahabat-sahabat saya baik di rumah maupun di kampus tercinta, yaitu Manama, Intan, Caca, serta sahabat-sahabati PMII UNUSIA Jakarta yang telah kebersamai, memberikan semangat, mendengarkan keluh kesah saya serta membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Kepada kepala sekolah dan seluruh guru KB Al Ubudiyah, terima kasih atas do'a, dukungan, dan motivasi yang diberikan sampai saat ini.
11. Kepada teman perjalanan saya, ZA, terima kasih telah menemani saya, mendukung, menghibur, mendengar keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah. Kehadiranmu yang membuat perjalanan ini lebih ringan dan penuh warna.
12. Yang terakhir kepada diri saya sendiri, terima kasih banyak telah berjuang sejauh ini dan memilih untuk tidak menyerah dalam kondisi apa pun. Saya bangga pada diri saya sendiri karena bisa menyelesaikan skripsi ini dengan penuh lika-liku kehidupan yang dijalani.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat maupun yang membacanya.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki di kemudian hari.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, 07 Februari 2025



Siti Fatimatul Jahro

NIM : 2013098

ABSTRAK

Siti Fatimatul Jahro. “Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan”. Skripsi, Jakarta : Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, Jakarta, 2025.

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terus berkembang, terutama dengan kemajuan teknologi yang pesat. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah rendahnya minat belajar siswa akibat kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang menarik. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menuntut adanya inovasi, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz*, yang menawarkan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Jakarta Selatan. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan teknik *purposive sampling* untuk memberikan gambaran mendalam mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran. Berdasarkan teori gamifikasi Zhao Purba, media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui elemen permainan dan kompetisi. Fitur "kartu flash" juga membantu siswa mengulang soal yang salah, meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan akses perangkat, koneksi internet yang tidak stabil, serta potensi distraksi dari perangkat elektronik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa jika didukung oleh pengawasan guru dan pengelolaan waktu yang tepat. Rekomendasi yang diajukan meliputi pemanfaatan optimal fitur *Quizizz* oleh siswa dan guru, peningkatan pengawasan dalam penggunaannya, serta dukungan dari sekolah dalam penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif.

Kata Kunci: *Quizizz*, pembelajaran berbasis gamifikasi, minat belajar siswa.

ABSTRACT

Siti Fatimatul Jahro. "Implementation of the Quizizz Application as a Learning Medium to Increase Learning Interest of Grade VII Students at SMP Negeri 3 South Jakarta." Thesis, Jakarta: Islamic Education Study Program, Nahdlatul Ulama Indonesia University, Jakarta, 2025

Education is a complex and continuously evolving process, especially with rapid technological advancements. One of the main challenges in education is the low interest in learning among students due to the lack of variety in teaching methods and engaging learning media. The lack of student involvement in the learning process demands innovation, one of which is utilizing technology-based learning media such as Quizizz, which offers an interactive and enjoyable learning experience through gamification features.

This study aims to examine the implementation of the Quizizz application as a learning medium to increase students' learning interest in grade VII at SMP Negeri 3 South Jakarta. The method used is qualitative research with a purposive sampling technique to provide an in-depth description of the effectiveness of using Quizizz in learning. Based on Zhao Purba's gamification theory, game-based media can enhance students' motivation and engagement. The study results show that Quizizz can increase student participation through game elements and competition. The "flashcard" feature also helps students review incorrect answers, improving understanding and material retention. However, there are challenges such as limited device access, unstable internet connections, and potential distractions from electronic devices.

The conclusion of this study is that using Quizizz can increase students' interest in learning if supported by teacher supervision and proper time management. The recommendations proposed include optimal utilization of Quizizz features by students and teachers, improved supervision during its use, and school support in providing facilities and training for teachers. This research is expected to contribute to the development of more innovative and effective technology-based learning methods.

Keywords: Quizizz, gamification-based learning, student interest in learning.

المخلص

كوسيلة تعليمية لزيادة اهتمام طلاب الصف السابع Quizizz ستي فاتيمة الجهزو". تنفيذ تطبيق جاكارتا الجنوبية". أطروحة، جاكارتا: برنامج دراسات التعليم SMP Negeri 3 بالتعلم في مدرسة الإسلامي، جامعة نهضة العلماء الإندونيسية، جاكارتا، 2025.

التعليم هو عملية معقدة ومتطورة باستمرار، خاصة مع التقدم التكنولوجي السريع. واحدة من التحديات الرئيسية في التعليم هي انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم بسبب نقص التنوع في أساليب التدريس ووسائل التعلم الجذابة. إن قلة مشاركة الطلاب في العملية التعليمية تتطلب الابتكار، ومن بين هذه الابتكارات استخدام وسائل التعلم الذي يوفر تجربة تعلم تفاعلية وممتعة من خلال ميزات Quizizz القائمة على التكنولوجيا مثل تطبيق التحفيز بالألعاب.

كوسيلة تعليمية لزيادة اهتمام طلاب الصف السابع في Quizizz تهدف هذه الدراسة إلى دراسة تنفيذ تطبيق جنوب جاكارتا بالتعلم. تعتمد الطريقة المستخدمة على البحث النوعي بتقنية العينة SMP Negeri 3 مدرسة، في التعلم. وفقًا لنظرية الألعاب لزهو بوربا Quizizz الهادفة لتقديم وصف متعمق حول فعالية استخدام يمكن لوسائل الإعلام القائمة على الألعاب أن تعزز دافعية الطلاب ومشاركتهم. تظهر نتائج الدراسة أن "يمكنه زيادة مشاركة الطلاب من خلال عناصر اللعبة والمنافسة. كما تساعد ميزة "بطاقات الفلاش Quizizz الطلاب في مراجعة الإجابات الخاطئة، مما يحسن الفهم والاحتفاظ بالمادة. ومع ذلك، هناك تحديات مثل محدودية الوصول إلى الأجهزة، وضعف استقرار الاتصال بالإنترنت، والإلهاءات المحتملة من الأجهزة الإلكترونية.

يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم إذا كان مدعومًا بإشراف Quizizz خلصت الدراسة إلى أن استخدام من قبل Quizizz المعلمين والإدارة الجيدة للوقت. تشمل التوصيات المقترحة الاستخدام الأمثل لميزات الطلاب والمعلمين، وتحسين الإشراف أثناء استخدامه، ودعم المدارس في توفير البنية التحتية والتدريب للمعلمين. من المتوقع أن تساهم هذه الدراسة في تطوير أساليب التعلم القائمة على التكنولوجيا لتكون أكثر ابتكارًا وفعالية.

التعلم القائم على التحفيز بالألعاب، اهتمام الطلاب بالتعلم، Quizizz: الكلمات المفتاحية

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penelitian.....	5
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II.....	10
KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
B. Kerangka Berpikir.....	38
C. Tinjauan Penelitian Terdahulu	39
BAB III	44
METODELOGI PENELITIAN	44
A. Metode Penelitian.....	44
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	45
C. Deskripsi Posisi Penelitian.....	47
D. Informan Penelitian.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	55
H. Validasi Data.....	57

BAB IV	59
HASIL PENELITIAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan.....	66
BAB V.....	74
PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	81
FORM BIMBINGAN SKRIPSI	116
BIODATA PENULIS	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum, pendidikan dapat dipahami sebagai keseluruhan proses yang terlibat dalam pembelajaran, dan pengetahuan yang berlangsung sepanjang hidup individu di berbagai lingkungan dan situasi, yang berkontribusi positif terhadap pertumbuhan individu. Pendidikan juga mencakup proses pengajaran dan pembelajaran yang dapat terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun. Konsep pendidikan memiliki sifat yang kompleks dan erat kaitannya dengan ilmu pendidikan, yang menekankan pada teori pendidikan serta mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan juga melibatkan aspek teori dan praktik yang saling berinteraksi serta mempengaruhi satu sama lain. Oleh karena itu, pendidikan tidak dapat dibatasi oleh satu definisi tunggal karena melibatkan banyak aspek yang saling terkait (Amirin, 2013: 4).

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membantu meningkatkan kualitas pendidikan, serta memungkinkan lulusan lebih siap menghadapi tantangan era globalisasi. Penggunaan media atau alat pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan memberikan Pengalaman pembelajaran yang lebih beragam. Hal ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan

ragam dalam metode pengajaran (Rusdiana, 2021: 569). Setiap pihak yang terlibat dalam ranah pendidikan perlu berkontribusi secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran di kelas, yang merupakan komponen penting dari pendidikan berkualitas tinggi (Sari, 2022, hlm. 943).

Salah satu masalah dalam proses pembelajaran adalah minat belajar yang rendah dari siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi kondisi ini antara lain kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang menarik, kesulitan dalam memahami materi, dan keterlibatan siswa yang rendah dalam proses belajar. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran di kelas sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam membuat model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Agar mereka dapat menerapkan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa, guru harus memahami gaya belajar siswa (Ramlah H.A. Gani, 2023: 3544). Guru memiliki peran krusial dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa, karena keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan siswa. Selain itu, guru memiliki tanggung jawab untuk merancang dan mengelola aktivitas pembelajaran di kelas sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan tuntutan pendidikan saat ini, di mana pembelajaran harus berpusat pada siswa, guru berperan sebagai fasilitator dalam proses tersebut (Sulistriani dkk., 2021, hlm. 57)

Minat belajar siswa memiliki peran krusial dalam memastikan bahwa pembelajaran berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh guru. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, guru dapat menerapkan berbagai strategi, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan mampu merangsang partisipasi aktif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting karena berdampak langsung pada efektivitas proses belajar serta peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* dengan fitur Lesson dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis interaksi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi ajar sekaligus menerima umpan balik dari guru. Fitur Lesson pada *Quizizz* memiliki berbagai keunggulan, seperti integrasi teks, gambar, suara, dan video dalam satu materi ajar, sedangkan fitur Quiz berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran (Zhao, 2019: 7).

Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu *Lesson* dan *Quiz*. Fitur Lesson menawarkan keunggulan yang unik dan efektif, seperti mengintegrasikan berbagai jenis media dalam satu materi ajar serta menyediakan umpan balik melalui kuis interaktif, termasuk pilihan ganda,

polling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan fitur menggambar. Sementara itu, fitur *Quiz* berfungsi sebagai alat evaluasi yang memungkinkan penyampaian pertanyaan kuis di akhir sesi pembelajaran berdasarkan materi yang telah dipelajari (Wulan A. M., 2021: 439).

Beberapa keunggulan *Quizizz* dalam dunia pendidikan meliputi peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan *Quizizz*, seperti fitur *Lesson* yang tidak mendukung siswa yang terkendala sinyal. Apabila siswa menghadapi kendala sinyal, mereka berisiko tertinggal dalam penyampaian materi atau sesi kuis, karena fitur ini berlangsung secara live dan perubahan slide materi terjadi secara otomatis sesuai instruksi dari guru (Zhao, 2019: 7).

Dengan mengimplementasikan media *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan melalui konsep “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Quizizz* Diharapkan dapat membangun lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Alasan dipilihnya SMP Negeri 3 Jakarta Selatan sebagai objek penelitian, karena persediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang cukup memadai, meskipun pemanfaatannya masih terbatas. Hal ini dikarenakan sekolah masih baru dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran, dan sebagian guru belum menggunakan aplikasi *Quizizz*

sebagai media pembelajaran. Akibatnya, kondisi ini menjadi tantangan bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang masih terbatas.

Berdasarkan pembahasan di atas, yang menjadi masalah inti adalah kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah, banyaknya siswa yang mudah merasa jenuh saat proses pembelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik, Minimnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan dapat menyebabkan rendahnya minat siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap relevan untuk dilakukan, sehingga peneliti tertarik untuk mengangkatnya dalam penelitian berjudul “Impelementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas.

B. Rumusan Penelitian

1. Kurang aktifnya siswa dikarenakan menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi pasif
2. Kurangnya pemahaman tentang materi pembelajaran dikarenakan metode pembelajaran yang monoton

3. Kejenuhan siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah dan metode pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang minat terhadap kegiatan pembelajaran
4. Kurangnya minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas dikarenakan media pembelajaran yang membosankan
5. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa kurang berminat saat pembelajaran.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana implementasi media *Quizizz* di kelas VII A & VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan untuk meningkatkan minat belajar siswa?
2. Apa dampak dari mengimplementasikan media *Quizizz* di kelas VII A & VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan media *Quizizz* di kelas VII A & VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan untuk meningkatkan minat belajar siswa
2. Untuk mengetahui dampak dari penggunaan media *Quizizz* di kelas VII A & VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana proses penerapan media *Quizizz* serta dampaknya terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan dengan mengumpulkan data sebagai referensi, pengalaman dan wawasan dalam kegiatan penelitian ilmiah mengenai Implementasi Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi Peserta Didik

Peserta didik akan memperoleh manfaat langsung berupa peningkatan minat belajar. Penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas akan mendorong partisipasi serta keterlibatan aktif mereka, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan minat terhadap proses pembelajaran.

Melalui media *Quizizz*, peserta didik akan lebih terlibat dalam memahami konsep pembelajaran secara mendalam. Kuis yang disajikan dengan cara menarik dan interaktif akan membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga pemahaman terhadap konsep dapat meningkat secara optimal.

b) Bagi Guru

Penelitian ini akan memberikan wawasan dan rekomendasi kepada guru mengenai pemanfaatan media *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Sebagai aplikasi pembelajaran yang interaktif, *Quizizz* akan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik. Melalui kuis yang disajikan, guru dapat mendorong keterlibatan aktif peserta

didik dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan partisipasi mereka secara lebih efektif.

c) Manfaat bagi Lembaga Penelitian

Penelitian ini akan memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga tempat penelitian. Dengan mengimplementasikan media *Quizizz* yang telah terbukti meningkatkan minat belajar siswa, lembaga tempat penelitian dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat belajar siswa.

Dengan melaksanakan penelitian yang berfokus pada meningkatkan minat belajar siswa, lembaga tempat penelitian akan menunjukkan komitmen mereka terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini dapat meningkatkan reputasi lembaga dalam hal pembelajaran dan pendekatan inovatif yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti merancang sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, masing-masing dilengkapi dengan sub-sub bab untuk memberikan pemaparan yang lebih jelas terhadap setiap permasalahan yang dikaji. Rincian dari kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal kepada pembaca mengenai judul dan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. **Bab II** berisi kajian teori yang memaparkan teori-teori yang relevan berdasarkan pendapat para ahli, kerangka berpikir, serta wawasan terhadap penelitian terdahulu. **Bab III** menjelaskan

metodologi penelitian yang digunakan, mencakup waktu dan lokasi penelitian, deskripsi posisi penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, kisi-kisi instrumen penelitian, teknik analisis data, serta validitas dan reliabilitas data. **Bab IV** menyajikan hasil penelitian dan pembahasannya, khususnya mengenai implementasi aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan. Terakhir, **Bab V** berisi penutup yang mencakup kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan daring yang memungkinkan banyak pengguna untuk berpartisipasi secara simultan melalui berbagai perangkat, seperti komputer, smartphone, dan tablet dengan beragam sistem operasi. Sebagai alat evaluasi formatif, *Quizizz* mengintegrasikan berbagai elemen interaktif, seperti avatar, tema, meme, dan musik, ke dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Suhartatik (2020: 6) menjelaskan bahwa *Quizizz* dapat digunakan dalam berbagai bentuk evaluasi akademik di kelas, termasuk ujian harian, ujian tengah semester, hingga ujian akhir semester. Sejalan dengan pendapat tersebut, Purba dalam penelitian yang dilakukan oleh Marunung & Nurhairani menyebutkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, serta menyenangkan bagi siswa. Sementara itu, berdasarkan artikel dari <https://quizizz.zendesk.com>, platform ini juga dirancang untuk

mendukung pembelajaran mandiri bagi siswa dan guru, mencakup berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi (Manurung, 2020, hal. 298).

Zhao Purba (2019: 37) menambahkan bahwa *Quizizz* merupakan alat pendidikan berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui fitur multipemain yang diterapkan di dalam kelas (Zhao, 2019, hal. 37). Dengan menggunakan perangkat pribadi mereka, siswa dapat mengikuti berbagai latihan interaktif yang didukung oleh fitur permainan yang unik, sehingga menjadikannya berbeda dari platform pembelajaran lainnya yang lebih konvensional.

Selain itu, *Quizizz* memberikan kemudahan bagi guru dalam mengakses data serta menganalisis statistik kinerja siswa secara real-time. Aplikasi *Quizizz* juga memungkinkan guru untuk membuat dan memberikan tugas rumah yang dapat diselesaikan siswa secara fleksibel sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan fitur ini, guru lebih mudah dalam mengatur latihan atau ulangan, sekaligus dapat mengawasi aktivitas siswa secara daring guna mengurangi kemungkinan kecurangan dalam pengerjaan tugas.

Menurut Suharsono (2020: 6), *Quizizz* memungkinkan hasil pekerjaan siswa ditampilkan secara rinci dalam format digital yang dapat diakses secara daring serta diunduh dalam bentuk file Excel. Selain itu, fitur papan skor yang tersedia memungkinkan siswa untuk

melihat peringkat mereka secara langsung, sehingga menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan meningkatkan motivasi belajar. Guru atau instruktur juga dapat memantau jalannya kuis secara langsung serta mengunduh laporan hasil setelah kuis selesai untuk mengevaluasi capaian siswa. Studi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran (Suharsono, 2020, hlm. 6).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah platform digital yang berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus kuis interaktif. Kehadiran platform ini memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa, terutama dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Tujuan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Pujiasih, tujuan utama platform pembelajaran *Quizizz* adalah menjadikan proses belajar lebih menarik, inovatif, dan bervariasi. Selain itu, platform ini juga berperan dalam memotivasi siswa untuk bereksperimen, mengeksplorasi, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Selain sebagai media pembelajaran, *Quizizz* juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Pujiasih, 2020, hlm. 45).

Salah satu tujuan dari materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang menekankan kolaborasi serta komunikasi antar siswa, adalah mendorong interaksi melalui permainan yang menggabungkan elemen motivasi belajar, imajinasi, tantangan, dan rasa ingin tahu ke dalam proses pembelajaran (Irwan dkk., 2019, hlm. 96).

Tujuan dari permainan atau kontes edukatif adalah untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dan kerja sama tim di antara peserta dengan mematuhi pedoman yang ditetapkan untuk mencapai tujuan bersama.

c. Manfaat Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Menurut penelitian Kartika, F (2020, hlm. 53-54) mengutip dari Firman Sanjaya, dkk, penggunaan sumber belajar berbasis aplikasi *Quizizz* memiliki beberapa keuntungan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *Quizizz* dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja,
- 2) *Quizizz* menyediakan beragam fitur yang membantu peserta didik dalam memahami materi, termasuk opsi untuk menambahkan avatar, meme, foto, video, serta tema,
- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran,
- 4) Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat mendorong aktivitas belajar siswa,

- 5) Mempermudah guru dalam mengawasi serta memberikan evaluasi secara daring,
- 6) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan fitur papan peringkat, yang memungkinkan mereka melihat peringkat secara langsung dan mendorong persaingan sehat dengan teman sekelas (Firman Sanjaya, Yudho Ramafrizal, Saiful Almujab, 2023, hal. 665).

Hal ini sesuai dengan pendapat Cahya Kurnia Dewi yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengaktifkan komponen verbal dan visual sehingga berpotensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. (Dewi, 2018, hal. 43)

Keunggulan aplikasi *Quizizz* diprediksi mencakup bentuk pembelajaran alternatif yang mendorong kreativitas, manajemen waktu, dan evaluasi mandiri oleh siswa. Jika pendidik meluangkan waktu untuk mempertimbangkan kebutuhan, kelemahan, dan karakteristik setiap siswa, mereka dapat memanfaatkan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran yang efektif. Selain itu, selama siswa terpapar pada materi pelajaran dan sumber belajar yang memanfaatkan permainan edukasi berbasis *Quizizz*, program ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. Jika penilaian pembelajaran dilakukan melalui teks atau dijelaskan oleh guru, hal tersebut dapat membuat proses

pembelajaran di kelas menjadi membosankan bagi siswa. Untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran dalam proses evaluasi siswa. (Leony Sanga Lamsari Purba, 2019, hal. 33)

Berdasarkan penjelasan diatas, aplikasi *Quizizz* menawarkan berbagai keuntungan dalam pembelajaran, seperti akses mudah di mana saja, fitur yang memudahkan pemahaman, serta mendorong aktivitas dan motivasi siswa. Dengan adanya fitur seperti avatar, meme, dan papan peringkat, *Quizizz* tidak hanya membuat siswa lebih aktif tetapi juga meningkatkan hasil belajar melalui persaingan sehat. Guru dapat memanfaatkan *Quizizz* untuk memantau dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih interaktif. Sebagai alat pembelajaran, *Quizizz* juga memfasilitasi kreativitas dan manajemen waktu, menjadikannya alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, baik dari aspek teknis maupun non-teknis. Secara teknis, kelebihan dan kekurangan *Quizizz* berkaitan dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya, sedangkan dari aspek non-teknis, hal ini berhubungan dengan stabilitas jaringan internet.

1) Kelebihan Quizizz

a) Kemudahan dalam Pembuatan Soal

Proses pembuatan kuis menjadi lebih praktis karena guru dapat mengunggah soal yang telah dibuat dalam bentuk arsip kedalam aplikasi Quizizz.

b) Sistem Poin dan Peringkat

Siswa mendapatkan poin jika menjawab pertanyaan dengan benar. Sistem akan membuat kuis lebih interaktif dan kompetitif dengan menampilkan peringkat peserta setelah kuis berakhir.

c) Tampilan Jawaban yang Benar

Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan tidak tepat, sistem secara otomatis akan menampilkan jawaban yang benar, sehingga membantu mereka memahami letak kesalahan.

d) Statistik Pengerjaan

Setelah menyelesaikan kuis, siswa dapat melihat statistik keseluruhan, termasuk persentase jawaban benar dan salah, serta waktu yang diperlukan untuk menjawab. Selain itu, mereka juga dapat meninjau kembali jawaban yang telah mereka kerjakan.

e) Fitur-Fitur Menarik

Siswa akan memiliki kesempatan untuk memilih beberapa skill saat mengerjakan kuis yang setiap skillnya memiliki kelebihan masing-masing. Salah satunya memiliki peluang untuk memperoleh poin dua kali lipat.

2) Kekurangan Quizizz

a) Kemungkinan Membuka Tab Baru

Siswa dapat membuka tab baru di browser dan masuk menggunakan akun lain apabila mereka memiliki lebih dari satu akun email.

b) Pengaruh Waktu terhadap Peringkat

Meskipun siswa telah menjawab semua pertanyaan, peringkat mereka masih dapat menurun karena faktor kecepatan dalam menjawab. Semakin cepat siswa menyelesaikan soal, semakin tinggi nilai yang diperoleh, yang berpengaruh pada peringkat akhir

c) Kendala bagi siswa yang terlambat bergabung

Jika ada siswa yang terlambat masuk ke kuis, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti jalannya permainan.

e. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

Sebelum menerapkan Quizizz, terdapat beberapa aspek yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu, yaitu (Nuramanah, 2020):

- 1) Membuat daftar soal dalam bentuk pilihan ganda beserta kunci jawabannya,
- 2) PC atau laptop yang akan digunakan untuk memasukkan soal (penggunaan PC/Laptop lebih disarankan karena layarnya lebih besar memberikan kenyamanan saat mengedit dan mengelola soal),
- 3) Ketersediaan kuota internet yang memadai, karena *Quizizz* beroperasi secara online,
- 4) Akun email yang aktif, pastikan memiliki akun email yang masih aktif untuk digunakan dalam proses pendaftaran di *Quizizz*.

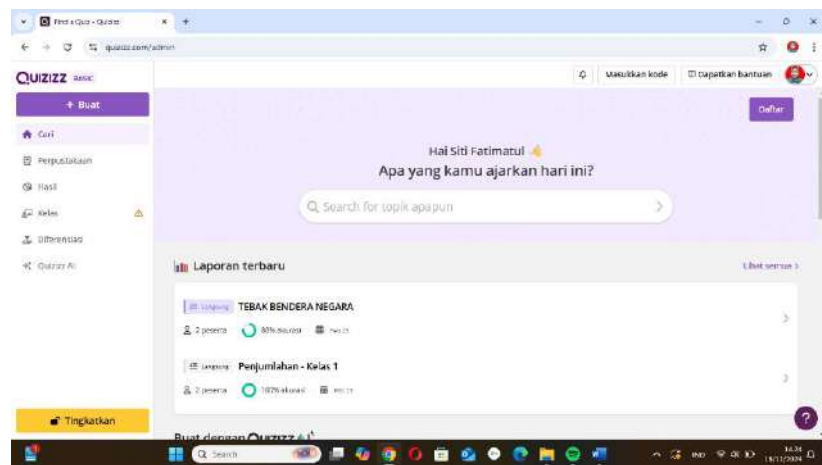
Langkah-langkah membuat kuis di aplikasi *Quizizz* adalah sebagai berikut:

- 1) Buka browser di PC/Laptop atau unduh aplikasi *Quizizz* di smartphone melalui playstore/app store , kemudian ketikkan *quizizz.com.*, dan klik “daftar”.
- 2) Pada halaman pendaftaran , masukkan alamat email yang akan digunakan, lalu klik “selanjutnya”.
- 3) Pilih “at a school” untuk melanjutkan proses pendaftaran
- 4) Pilih opsi “guru” sebagai peran pengguna
- 5) Isi informasi yang diperlukan, seperti judul sesuai dengan gender. Kemudian isi kolom nama depan, kolom nama

belakang, dan pada kolom kata sandi, masukkan 8 digit terdiri dari huruf dan angka. Selanjutnya, klik lanjutkan.

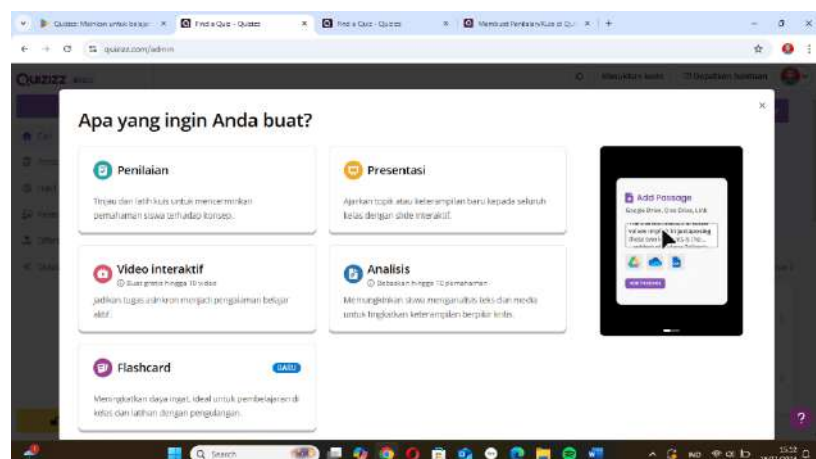
- 6) Setelah itu, halaman beranda *Quizizz* akan ditampilkan sebagai tampilan utama platform seperti berikut.

Gambar 1 : Halaman Beranda Media pembelajaran *Quizizz*



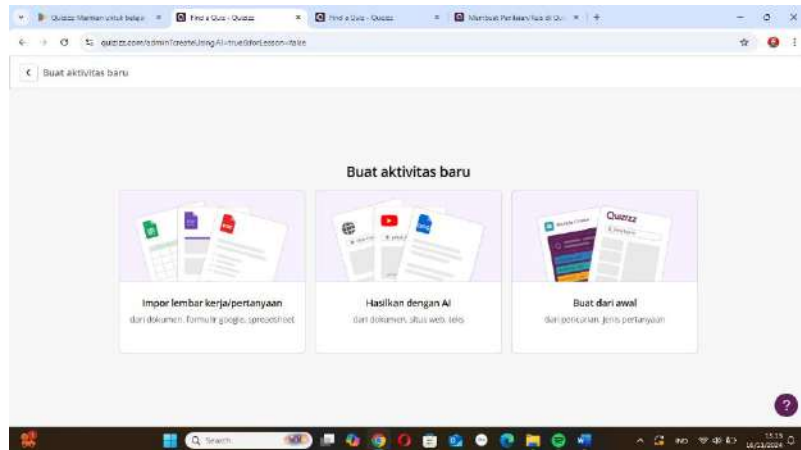
- 7) Klik “Buat” di panel navigasi kiri dan pilih opsi “Penilaian” atau “Kuis”

Gambar 2 : Halaman membuat kuis pada media *Quizizz*



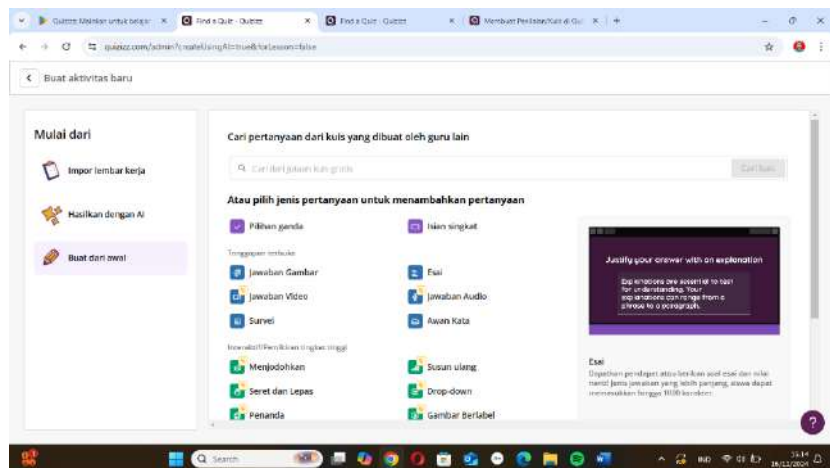
- 8) Klik “buat dari awal”

Gambar 3 : Menu Untuk membuat kuis secara pribadi pada media Quizziz



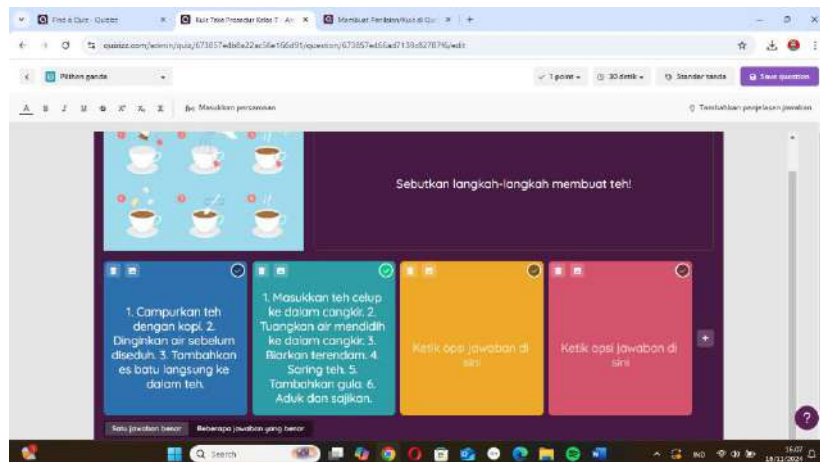
- 9) Pilih jenis pertanyaan dari daftar pilihan yang tersedia

Gambar 4 : Menu Untuk memilih jenis pertanyaan pada media Quizziz



- 10) Masukkan pertanyaan di tempat yang tersedia. Pada editor kuis terdapat pilihan untuk menambahkan gambar, video, klip audio, atau persamaan ke pertanyaan yang di buat.

Gambar 5 : Halaman pembuatan kuis



- 11) Selanjutnya, jika pertanyaan memerlukan pilihan jawaban, masukkan pilihan tersebut di tempat yang tersedia dan tandai jawaban yang benar
- 12) Terdapat beberapa pilihan untuk:
 - a) Menambahkan penjelasan jawaban agar siswa dapat melihatnya setelah menjawab pertanyaan tersebut
 - b) Menetapkan jumlah poin (pertanyaan yang tidak dinilai akan mendapat 0 poin)
 - c) Menetapkan waktu yang dialokasikan untuk pertanyaan tersebut
 - d) *Standar tag*
- 13) Kemudian, klik “simpan”.
- 14) Di sini terdapat dua pilihan, jika kuis ingin dimainkan secara langsung, maka pilih “main langsung”, jika ingin dijadikan tugas untuk dikerjakan nanti , maka pilih “Jadikan PR”.
- 15) Jika memilih “main langsung”, langkah berikutnya adalah memilih opsi “klasik”.

16) Sebelum memulai, terdapat beberapa pengaturan tambahan dalam media *Quizziz*, yaitu:

- a) Menampilkan pertanyaan kepada siswa adalah opsi yang menentukan apakah mereka dapat melihat jawaban yang benar setelah menjawab. Dalam pengaturan ini, terdapat tiga pilihan. Pertama, mode Aktif, di mana jika siswa menjawab salah, sistem akan menampilkan kunci jawaban yang benar. Kedua, mode Validasi, di mana sistem tidak menampilkan kunci jawaban, tetapi memberikan umpan balik berupa tanda centang hijau untuk jawaban yang benar dan centang merah untuk jawaban yang salah. Ketiga, mode Mati, di mana siswa tidak dapat melihat jawaban yang benar maupun validasi atas jawaban mereka.
- b) Tampilkan jawaban setelah kuis berakhir. Pengaturan ini memungkinkan siswa melihat kembali pertanyaan beserta jawabannya di akhir kuis. Opsi ini biasanya dinonaktifkan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk bertanya jika ada jawaban yang kurang dipahami.
- c) Aktifkan fitur waktu, papan peringkat, pertanyaan acak, jawaban acak, serta menampilkan meme untuk menambahkan keseruan dalam kuis.

- 17) Bagikan Kode Akses. Berikan kode akses yang muncul kepada siswa agar mereka dapat bergabung dalam permainan *Quizizz*. Siswa akan memulai kuis dengan masuk ke *Quizizz* dan memasukkan kode yang diberikan oleh guru. Setelah guru menekan tombol “Mulai”, hitungan mundur akan dimulai, dan seluruh peserta yang telah bergabung dapat langsung mengerjakan kuis. Setelah semua siswa menyelesaikan kuis, guru dapat mengunduh hasil belajar dalam format file Excel.
- 18) Memantau proses kuis. Guru dapat memantau jalannya kuis secara langsung melalui layar laptop.
- 19) Mengunduh hasil belajar. Setelah kuis selesai, guru dapat mengakses dan mengunduh laporan hasil belajar siswa,
- 20) Hasil kuis dapat di unduh dalam bentuk file excel.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius*, yang memiliki makna “tengah”, “perantara”, atau “utusan”. Sementara dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai utusan atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan komunikasi dari pengirim kepada penerima. (Jennah, 2009, hal. 1). Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyebarkan informasi atau pesan. Dari sudut pandang ini, jelas bahwa media

berperan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran agar dapat berlangsung secara efektif. Media juga dapat dipahami sebagai saluran komunikasi antara pihak yang menyediakan informasi dan pihak yang menerimanya. Dalam konteks pendidikan, proses pembelajaran terjadi melalui interaksi antara guru dan siswa dengan bantuan media. Dengan kata lain, untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif, materi yang akan mereka pelajari harus disampaikan dengan dukungan media yang sesuai.

Dalam bahasa Yunani, pembelajaran berasal dari kata *instructus*, atau “*intruere*”, yang berarti “menyampaikan pikiran”. Dengan demikian, makna instruksional dapat diartikan sebagai proses penyampaian ide atau konsep yang telah diolah secara signifikan melalui proses pembelajaran. Dalam hal melaksanakan aktivitas pembelajaran, istilah “pembelajaran” memiliki konotasi yang lebih proaktif karena siswa juga merupakan peserta aktif dalam proses tersebut, selain sebagai pendidik atau instruktur.

Media pembelajaran adalah semua jenis instrumen komunikasi yang dapat digunakan untuk mengatur penyebaran informasi dari berbagai sumber ke siswa guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga siswa dapat menyelesaikan proses pembelajaran dengan sukses dan efisien. Media pembelajaran adalah media fisik untuk menyampaikan

konten pendidikan. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Media pembelajaran mencakup teknologi fisik serta bentuk komunikasi cetak, visual, dan audio (Mohammad Tegar Kharissidqi, 2022, hal. 110).

b. Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti pernyataan Fred Percival (1998:29). Mengetahui kelebihan dan kekurangan media sangat penting agar guru dapat meminimalisir kekurangannya dan guru memilih media sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Berikut ini beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- i. Keselarasan dengan tujuan pembelajaran. Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik pada aspek kognitif, emosional, maupun psikomotorik.
- ii. Integrasi (efek). Media yang dipilih harus mampu mendukung penyampaian materi pelajaran, baik dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, maupun generalisasi.
- iii. Media harus praktis, fleksibel dan berkelanjutan. Media pembelajaran harus mudah digunakan, fleksibel, dan dapat diterapkan secara berkelanjutan. Jika keterbatasan waktu,

anggaran, atau sumber daya menjadi kendala, maka tidak perlu memaksakan produksi media baru. Media yang mahal dan memakan waktu tidak selalu menjadi pilihan terbaik. Oleh karena itu, guru dapat memilih materi yang telah tersedia atau mengembangkan sendiri. Media yang dipilih harus fleksibel, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, serta mudah diakses dengan peralatan yang tersedia di lingkungan sekitar.

- iv. Kemampuan guru dalam menggunakan media. Guru harus memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat. Tanpa pemahaman yang baik, penggunaan perangkat seperti komputer, proyektor (OHP), proyektor slide, film, serta teknologi lainnya tidak akan memberikan manfaat optimal dalam proses pembelajaran di kelas.
- v. Kualitas teknis. Media yang digunakan, terutama media visual, harus memenuhi standar teknis tertentu. Misalnya, elemen visual pada slide harus jelas, dan pesan yang disampaikan tidak boleh terganggu oleh latar belakang yang berlebihan agar pesan dapat diterima dengan baik.
- vi. Kesesuaian sarana yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan pola berpikir dan tingkat pemahaman siswa. Media yang dipilih harus membantu dan mempermudah siswa dalam memahami

materi, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan selaras dengan tujuan pembelajaran. (Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena M.Pd, 2017, hal. 21-22)

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pada dasarnya digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran, berfungsi memberikan pengalaman visual kepada siswa. Media membantu meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta menyederhanakan konsep yang kompleks dan abstrak agar lebih sederhana serta mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Benni Agus Pribadi, sebagaimana dikutip dalam Fatah Syakur, menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu: 1) Mempermudah proses belajar bagi siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. 2) Mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. 3) Meningkatkan perhatian peserta didik agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. 4) Merangsang berbagai indera peserta didik secara aktif. 5) Menghubungkan teori dengan realitas, sehingga konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami (Sri Handayani; Hajerah; Siti Hafsah, 2022, hal. 443).

d. Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh Kemp & Dayton (1985; 3-4), penggunaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat, antara lain:

1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

Setiap siswa yang melihat atau mendengar materi yang disampaikan melalui media menerima informasi yang sama. Penggunaan media membantu mengurangi perbedaan dalam penafsiran Pelajaran, meskipun guru dapat menafsirkan materi pelajaran dengan cara beragam. Dengan demikian, informasi yang disampaikan kepada siswa menjadi lebih seragam dan dapat digunakan sebagai dasar untuk pengkajian, latihan, serta penerapan lebih lanjut.

2) Pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat membantu menarik perhatian siswa serta menjaga siswa tetap fokus selama pembelajaran. Kejelasan dan keteraturan pesan, daya tarik visual yang dinamis, serta efek khusus yang digunakan dapat membangkitkan rasa ingin tahu, membuat siswa tertawa, dan merangsang pemikiran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki komponen motivasional yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif:

Penerapan teori belajar dan prinsip psikologis yang berkaitan dengan partisipasi siswa, umpan balik, serta penguatan dalam pembelajaran berbasis media membuat proses belajar lebih interaktif.

4) Lama waktu pengajaran dapat dipersingkat

Sebagian besar media pembelajaran memungkinkan materi disampaikan dalam waktu yang lebih singkat tanpa mengurangi kualitas materi. Ini memungkinkan siswa untuk menyerap lebih banyak informasi dalam waktu yang lebih singkat.

5) Peningkatan kualitas hasil belajar

Penggunaan kombinasi teks dan gambar dalam media pembelajaran membantu menyampaikan elemen-elemen pengetahuan secara lebih terstruktur, jelas, dan spesifik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

6) Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Dengan media pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan keinginan mereka.

7) Meningkatkan sikap positif siswa

Media yang digunakan secara efektif dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi yang dipelajari, sekaligus membuat mereka lebih tertarik dengan proses pembelajaran.

8) Peran pembelajar dapat berubah ke arah yang lebih positif

Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kebutuhan guru untuk mengulang penjelasan secara terus-menerus. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada aspek lain dalam pembelajaran, seperti membimbing siswa, memberikan konsultasi, serta berperan sebagai fasilitator atau penasihat dalam proses belajar. (Jennah, 2009, hal. 22-24)

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Rodhatul Jennah, media dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis:

1) Media Visual

Media ini hanya dapat dilihat melalui indera penglihatan dan menyajikan informasi dalam bentuk visual, tanpa adanya suara atau gerakan. Beberapa contoh media visual adalah gambar, foto, grafik, dan poster.

2) Media Audio

Media ini hanya menghasilkan pesan melalui suara. Jenis media ini hanya memanipulasi kemampuan suara, seperti radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa.

3) Media Audio Visual

Media ini dapat diamati dengan indera penglihatan dan pendengaran. Media audio visual disebut sebagai media yang paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio visual

dan gerak. Contoh media audio visual adalah televisi, video, proyektor film bersuara, dan slide bersuara. (Rodhatul Jennah, 2009, hal. 48)

4) Multimedia

Multimedia adalah jenis media paling kompleks dari semua jenis media yang ada. Ciri khas utama multimedia adalah adanya interaksi dan peluang bagi pengguna untuk mengontrol media menggunakan alat kontrol yang tersedia pada media. Penggunaan multimedia ini banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (Game) berbasis komputer ataupun android. Aplikasi permainan ini sering digunakan di luar jam Pelajaran kelas untuk membantu menyampaikan konsep materi, dan pengayaan materi. Sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengakses materi tidak hanya di dalam kelas pada jam pelajaran, tetapi juga di luar kelas pada saat di luar jam pelajaran. Adapun bentuk lain dari multimedia yang digunakan adalah penggunaan software simulasi siklus akuntansi seperti MYOB, Accurate, Zahir, dan lain sebagainya. Berbagai jenis aplikasi ini dapat membantu siswa dalam memahami siklus akuntansi secara praktik terkomputerisasi. Tidak hanya keterampilan yang dikembangkan tetapi juga pematangan pemahaman konsep akan dapat diperoleh oleh siswa ketika menggunakan aplikasi simulasi ini (Aghni, 2018, hlm. 106).

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan perasaan tertarik dan menyukai suatu aktivitas yang muncul secara alami tanpa adanya paksaan. Secara fundamental, minat mencerminkan penerimaan individu terhadap suatu hal di luar dirinya. Semakin erat hubungan yang terjalin, semakin besar pula tingkat minat yang dirasakan (Slameto, 2010).

Menurut Djamarah, minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan yang konsisten untuk memusatkan perhatian dan mengingat aktivitas tertentu, atau perasaan tertarik dan terikat pada sesuatu tanpa adanya paksaan dari pihak lain (Djamarah, 2010). Pendapat lain menyatakan bahwa minat (*interest*) merupakan persepsi terhadap suatu aktivitas yang menimbulkan ketertarikan dan rasa ingin tahu, biasanya disertai dengan keterlibatan kognitif serta emosi positif (Ormord, 2008).

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal pada siswa yang sangat berperan penting dalam menentukan dan mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan tingkat keseriusan siswa dalam memusatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari. Keinginan untuk belajar akan membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik, sebagaimana peran guru

yang berfungsi sebagai daya tarik dalam menyampaikan pembelajaran. Minat belajar juga menjadi dorongan utama bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih mudah memusatkan perhatian dan berkonsentrasi selama pembelajaran. Namun, tingkat minat belajar setiap siswa dapat berbeda-beda karena dipengaruhi oleh berbagai faktor (Hudaya, 2018, hal. 88).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Slameto, sebagaimana dikutip oleh Desi Mulyani, minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek fisik, seperti kondisi kesehatan dan stamina tubuh, serta faktor psikologis, seperti kecerdasan, tingkat konsentrasi, bakat, kematangan, dan kesiapan belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga dan sekolah. Faktor keluarga mencakup pola pengasuhan orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana dalam rumah, kondisi finansial keluarga, tingkat pemahaman orang tua terhadap pendidikan, serta pengaruh budaya. Sedangkan faktor yang berasal dari sekolah mencakup strategi pengajaran, kurikulum yang diterapkan, interaksi antara guru dan siswa, hubungan sosial antar siswa, kedisiplinan di sekolah, standar evaluasi akademik yang diterapkan, kondisi

sarana dan prasarana sekolah, serta jumlah tugas yang diberikan kepada siswa (Mulyani, 2013, hal. 31).

Djamarah & Suryabrata dalam penelitian yang dikutip oleh Shovia (Talizaro, 2018) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal melibatkan aspek-aspek krusial, seperti kondisi fisik dan mental yang berperan dalam proses belajar. Kesehatan yang kurang baik dapat mengakibatkan kelelahan, sehingga menghambat minat belajar. Selain itu, perhatian juga berperan penting, karena konsentrasi yang tinggi terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Kesiapan belajar, yang berkaitan dengan kematangan mental serta dorongan untuk merespons pembelajaran, juga menjadi faktor yang memengaruhi minat belajar. Potensi akademik, seperti bakat dan kecerdasan, memiliki dampak signifikan dalam menentukan kesuksesan siswa di masa depan, di mana kemampuan tersebut akan berkembang menjadi keterampilan nyata melalui proses pembelajaran. Salah satu faktor internal yang berperan dalam minat belajar adalah tingkat perhatian yang dipicu oleh rasa ingin tahu. Oleh karena itu, rasa ingin tahu perlu dipupuk agar siswa tetap fokus dan termotivasi dalam

memahami materi yang disampaikan oleh guru (Hamalik, 2010).

Menurut Abidin, media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai sarana pendukung dalam proses pendidikan. Segala bentuk alat atau metode yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka mengenai materi ajar dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Abidin, 2014).

c. Indikator Minat Belajar Siswa

Menurut Sukartini, sebagaimana dikutip oleh (Priansa, 2015). terdapat beberapa indikator minat belajar siswa, yaitu: keinginan untuk memahami dan memiliki sesuatu, ketertarikan terhadap objek atau aktivitas yang menarik minat, jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh hal yang diminati, serta usaha yang dilakukan dalam mencapai keinginan tersebut. Kesenangan terhadap objek atau aktivitas berkaitan erat dengan minat belajar siswa, di mana indikator ini berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan arah minat mereka.

Sedangkan menurut Slameto terdapat beberapa indikator yang menunjukkan minat belajar siswa, yaitu (Slameto, 2010) terdapat beberapa indikator yang menunjukkan minat belajar siswa. a) Perasaan senang, di mana siswa yang memiliki minat dalam belajar akan merasa menikmati dan antusias terhadap

materi yang dipelajari. b) Perhatian, yaitu siswa yang tertarik pada suatu pelajaran cenderung memberikan fokus lebih besar sehingga lebih tekun dalam belajar. c) Ketertarikan, yang menunjukkan bahwa minat memiliki pengaruh besar dalam proses belajar; jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan keinginan siswa, mereka cenderung kurang termotivasi dalam belajar. d) Kepuasan, di mana siswa yang tertarik pada suatu pelajaran akan merasa puas setelah mempelajarinya. e) Keterikatan, yaitu siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan terlibat secara aktif tanpa paksaan karena merasa materi tersebut sesuai dengan kebutuhannya. f) Partisipasi, yang mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Khodijah, minat belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan mengembangkan sikap, kemampuan, dan keterampilan baru. Proses ini melibatkan mekanisme mental internal yang menghasilkan perubahan perilaku dan relative bersifat permanen (Khodijah, 2014).

d. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar

Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan berbagai metode dan teknik mengajar, salah satunya

dengan memanfaatkan media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2010), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar. Selain itu, media pembelajaran juga memberikan dampak psikologis positif bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media sejak awal proses pengajaran berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempermudah penyampaian materi dan pesan pembelajaran.

Selain sebagai alat untuk memotivasi dan menarik minat siswa, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara lebih menarik dan akurat, mempermudah interpretasi informasi, serta memperluas akses terhadap materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Ruth Lautfer, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, merangsang kreativitas siswa, serta menarik perhatian mereka selama proses belajar.

Arief S. Sadiman menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

minat siswa, yang pada akhirnya mendukung keberlangsungan proses belajar (Jauhari, 2018, hlm. 70).

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan inovatif, proses pembelajaran semakin menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Komputer dan gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar, yang tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menulis, berbicara, dan berimajinasi. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien, tetapi juga mempererat interaksi antara guru dan siswa.

B. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiono (2019: 126), kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dengan berbagai aspek yang telah diidentifikasi dalam suatu penelitian. Kerangka berpikir menjadi pondasi intelektual penelitian, disusun melalui sintesis fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Di dalamnya terdapat teori, dalil, serta konsep-konsep yang menjadi landasan utama penelitian. Fungsinya mencakup penjelasan mengenai keterkaitan dan hubungan antar variabel yang menjadi fokus penelitian. Lebih lanjut, kerangka berpikir dapat direpresentasikan dalam bentuk diagram yang menggambarkan alur pemikiran peneliti dan interkoneksi antar variabel yang sedang diinvestigasi (Syafitri, R., 2023: 166)

Kerangka berpikir dalam suatu narasi harus memiliki sifat analitis, sistematis, dan mengadopsi teori-teori yang relevan dengan penelitian. Seringkali, saat menyusun kerangka berpikir, terdapat kecenderungan untuk bergantung pada persepsi pribadi dan mengabaikan penggunaan referensi kepustakaan sebagai landasan. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk menyusun kerangka berpikir dengan cermat, menghindari kecenderungan berdasarkan pemikiran semata, dan lebih memilih landasan teoritis yang sesuai dengan konteks penelitian (Syafitri, R., 2023: 166).



C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam penelitian ini. Selain itu, kajian terhadap penelitian sebelumnya juga bertujuan untuk menghindari anggapan adanya kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Oleh karena itu, dalam bagian kajian teori ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Saiful Bahri, Abdul Mutaleb, Taufik Gunawan, Zamzami Zainuddin, Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Nasional, Lhokseumawe, Aceh, tahun 2021. Penelitian dengan judul “Implementasi Game *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19” menunjukkan bahwa: penggunaan aplikasi permainan kuis "*Quizizz*" memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa di kelas daring selama pandemi Covid-19. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, inovatif, menyenangkan, dan tidak kaku dan/atau membosankan. Siswa di kelas tidak hanya mendengarkan ceramah dosen melalui aplikasi Zoom tetapi juga berinteraksi dengan dosen dan sesama siswa melalui kegiatan permainan. Penggunaan penilaian berbasis permainan *Quizizz* dapat membantu instruktur merancang konten yang menarik dan menghibur siswa dalam proses pembelajaran.

Persamaan hasil penelitian yang relevan di atas dengan penelitian yang saya laksanakan, adalah sama-sama meneliti variabel Implementasi metode kuis dengan media *Quizizz*. Perbedaan penelitian saya dengan hasil penelitian relevan terletak pada variabel lain yang saya gunakan, jika saya berfokus pada peningkatan minat belajar siswa, sedangkan hasil penelitian yang relevan berfokus pada media evaluasi pembelajaran daring.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhadiani, Hurnia Pebriana, Herman Wijaya, M. Arsyad, Mahasiswa PPG Prjabatan Universitas Hamzawandi, tahun 2023. Penelitian dengan judul “Implementasi Aplikasi

Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram” menunjukkan bahwa : Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, ketuntasan hasil belajar siswa terus meningkat dengan persentase ketuntasan yaitu pra siklus 25%, siklus I 58%, dan siklus II 92%. Sedangkan persentase nilai siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 75% - 42% - 8%. Sehingga dari persentase tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa Implementasi aplikasi *Quizizz* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Persamaan hasil penelitian yang relevan di atas dengan penelitian yang saya laksanakan, adalah sama-sama meneliti variable Implementasi metode kuis dengan media *Quizizz*. Perbedaan penelitian saya dengan hasil penelitian relevan terletak pada variabel lain yang saya gunakan, jika saya berfokus pada peningkatan minat belajar siswa, sedangkan hasil penelitian yang relevan berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Pendit Gustanu, Sri Surachmi W, Gunawan Setiadi, Universitas Muria Kudus, tahun 2023. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Quiz-Quizizz* sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri” menunjukkan bahwa : Hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan media aplikasi *quiz-quizizz* sangat cocok diterapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka, karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya tiga sudut penelitian. Dari sudut perencanaan bahwa media *quiz-quizizz* adalah media

pembelajaran yang cocok diterapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena media ini memiliki fitur game, berbasis teknologi. Sedangkan dari sudut pemanfaatan media aplikasi *quiz-quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan dibuktikan bahwa siswa lebih antusias dan tertarik dalam belajar. Dari sudut evaluasi media aplikasi *quiz-quizizz* memiliki kelebihan diantaranya media ini mempunyai fitur game, berbasis online, dan sangat cocok diterapkan dalam unsur pembelajaran Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, dan Collaboration (4C).

Persamaan hasil penelitian yang relevan di atas dengan penelitian yang saya laksanakan, adalah sama-sama meneliti variabel menggunakan metode kuis dengan media *Quizizz*. Perbedaan penelitian saya dengan hasil penelitian relevan terletak pada variabel lain yang saya gunakan, jika saya meneliti pada berfokus pada peningkatan minat belajar siswa, sedangkan hasil penelitian yang relevan berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka.

Dalam penelitian, tinjauan terhadap penelitian terdahulu menjadi bagian penting yang memberikan pemahaman lebih luas mengenai pengetahuan yang telah ada sebelumnya terkait dengan topik yang sedang dikaji. Tinjauan penelitian terdahulu biasanya mencakup referensi dan temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti, setelah dilakukan penelusuran pada hasil-hasil penelitian yang lain. Secara keseluruhan, hasil penelitian terdahulu menunjukkan

bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa .

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan aspek fundamental dalam setiap studi ilmiah, karena perancangan yang tepat akan membuat proses penelitian lebih sistematis, jelas, dan optimal. Secara umum, metode penelitian merujuk pada pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki suatu permasalahan guna memperoleh informasi yang relevan, yang nantinya dapat digunakan untuk menemukan solusi yang tepat (Silalahi, 1999: 6-7).

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik purposive sampling. Metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini digunakan untuk menggali informasi mengenai implementasi media *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A dan VII G di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna yang terkandung dalam perilaku, pengalaman, dan interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah (Moleong, 2011: 85).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap dapat memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2016: 218). Sampel dalam

penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru PAI kelas VII, serta siswa kelas VII A dan VII G. Pemilihan sampel ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki keterlibatan langsung dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari informan yang terlibat dalam penelitian melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Data primer ini dikumpulkan dari kepala sekolah, guru PAI kelas VII, serta siswa kelas VII A dan VII G sebagai pihak yang mengalami langsung implementasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sumber data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen tertulis seperti buku, jurnal, skripsi, dan sumber referensi lain yang relevan untuk mendukung analisis penelitian (Sugiyono, 2016: 225).

Melalui pendekatan kualitatif dengan *purposive sampling*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang bagaimana implementasi media *Quizizz* berpengaruh terhadap minat belajar siswa serta bagaimana faktor-faktor yang mendukung atau menghambat keberhasilan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara bertahap, diantaranya persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Setiap tahap memiliki

rangkaian kegiatan yang sistematis untuk memastikan penelitian berjalan dengan baik. Rincian kegiatan penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu													
		Des 20 23	Jan 20 24	Feb 20 24	Mar 20 24	Apr 20 24	Mei 20 24	Juni 20 24	Jul 20 24	Agus 20 24	Sept 20 24	Ok 20 24	Nov 20 24	Des 20 24	Jan 20 25
1.	Pengajuan Judul														
2.	Penyusunan Proposal														
3.	Bimbingan Proposal														
4.	Seminar Proposal														
5.	Permohonan Izin Penelitian														
6.	Pelaksanaan Penelitian														
7.	Sidang Skripsi														

2. Lokasi Penelitian dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan. Yang beralamat di Jl. Manggarai Utara 4 No.6 5, RT.5/RW.1, Manggarai, Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12850. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada ketersediaan fasilitas yang memadai, termasuk media LCD proyektor sebagai alat pembelajaran. Dengan fasilitas yang tersedia, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta informasi yang lebih jelas dan lengkap mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut, sekaligus mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian.

C. Deskripsi Posisi Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai alat utama dalam proses mengumpulkan data sepanjang proses penelitian. Informasi diperoleh melalui dokumentasi, observasi perilaku, serta wawancara dengan partisipan. Meskipun terdapat berbagai alat bantu yang dapat mendukung proses ini, peneliti tetap menjadi pengumpul data utama yang melakukan interaksi secara langsung tanpa bergantung sepenuhnya pada kuesioner atau instrumen buatan pihak lain.

Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung di lapangan dengan peran sebagai :

1. Pewawancara
2. Pengamat
3. Pengumpul data/ Informasi
4. Pengalisis hasil wawancara

D. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah pihak, objek ataupun lembaga yang memberikan informasi untuk penelitian. Informan dalam penelitian ini meliputi:

1. Kepala Sekolah (1 responden)
2. Guru Kelas VII A & G (1 responden)
3. Peserta didik kelas VII A & VII G (4 responden)
4. Dokumentasi

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data secara teoritis, peneliti melakukan kajian literatur dengan mencari serta menghimpun berbagai referensi yang relevan dengan topik penelitian ini. Data yang diperoleh bertujuan untuk mendapatkan informasi, keterangan, dan bahan yang akurat serta dapat dipercaya. Maka untuk memastikan validitas data, peneliti menerapkan beberapa metode, diantaranya:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Metode ini melibatkan interaksi langsung antara pewawancara dan narasumber melalui komunikasi langsung. Metode ini melibatkan proses tanya jawab guna memperoleh informasi yang diperlukan dalam penelitian.

Wawancara juga sering disebut sebagai kuesioner lisan, dimana informasi diperoleh langsung melalui pertanyaan yang diajukan secara

lisan kepada narasumber. Metode wawancara dianggap efektif karena data yang diperoleh langsung dari lapangan, tanpa manipulasi dari peneliti, serta memungkinkan ditemukannya informasi baru yang sebelumnya mungkin belum diketahui (Raco, 2018 : 118-119). Agar wawancara berjalan lancar, bahasa yang digunakan harus jelas dan terstruktur, sehingga suasana tetap nyaman serta data yang diperoleh bersifat objektif serta dapat dipercaya. Peneliti menggunakan metode wawancara mendalam (in deep Interview), yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pertanyaan sesuai dengan fokus penelitian. Wawancara ini dilakukan dengan narasumber yang memiliki informasi relevan yakni fokus pada perbandingan kelas VII A dengan kelas VII G, hal ini peneliti melakukan analisis berdasarkan rekomendasi dari Ibu Muthoharoh S.Pd.I sekaligus guru yang memahami karakteristik siswa.

Metode wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data secara lebih terbuka dengan meminta pendapat serta gagasan dari narasumber. Peneliti mendengarkan dengan cermat dan mencatat informasi, atau menggunakan alat rekam di handphone untuk mendokumentasikan pernyataan narasumber. Dalam kontes ini, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan mendapatkan penjelasan langsung mengenai upaya dalam penggunaan media *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 3 Jakarta, termasuk faktor-faktor pendukung dan penghambatnya. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan menyusun pertanyaan yang relevan dengan inti

permasalahan penelitian, yang kemudian disampaikan secara langsung kepada narasumber.

2. Observasi

Sugiono (2006 : 203) menyatakan bahwa observasi adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai aktivitas biologis dan psikologis. Observasi melibatkan dua proses utama yaitu proses pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian kualitatif, observasi berfokus pada pengamatan dan pencatatan secara menyeluruh terhadap aspek-aspek penting yang relevan dengan penelitian menggunakan seluruh panca indera. Tujuan dari observasi bukan untuk menguji kebenaran, melainkan untuk memahami suatu fenomena sebagai bagian dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti (Satori dan Komariah, 2010: 106).

Observasi dilakukan secara langsung tanpa perantara, baik dalam kunjungan awal sebelum penelitian maupun melalui interaksi langsung dengan kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, serta peserta didik. Metode yang digunakan adalah observasi partisipan, di mana peneliti terlibat dalam aktivitas sehari-hari subjek yang sedang diamati atau dijadikan sumber data. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh sumber data yang lebih mendalam dan komprehensif (Sugiyono, 2013, hal. 225).

Observasi dilakukan secara langsung di SMP Negeri 3 Jakarta untuk mengamati dan memantau aktivitas pembelajaran guna memperoleh

data mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam proses belajar. Fokus utama observasi ini adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas VII A dan VII G.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan salah satu sumber data yang berperan dalam melengkapi penelitian, baik dalam bentuk tulisan, film, gambar, maupun karya seseorang yang dapat memberikan informasi untuk mendukung kelancaran proses penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data secara langsung dari lokasi penelitian, hal ini mencakup literatur yang relevan, laporan kegiatan, foto, dokumen, serta data pendukung lainnya (Nilamsari, 2014, hal. 178).

Dokumentasi berperan sangat penting dalam meningkatkan akurasi dan validitas data yang diperoleh dari berbagai sumber di lapangan. Selain itu, dokumentasi juga berfungsi sebagai alat verifikasi untuk memastikan keabsahan data. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan oleh peneliti, termasuk dokumen terkait SMP Negeri 3 Jakarta dan informasi penting lainnya, menjadi pelengkap serta pendukung bagi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrument yaitu berikut adalah kisi-kisi dari instrument :

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Aspek-Aspek	Indikator	Sumber Data	Teknik Pengambilan Data
1	Pemahaman tentang Aplikasi <i>Quizizz</i>	- Pemahaman siswa tentang fungsi dan fitur aplikasi <i>Quizizz</i> - Kemudahan dalam penggunaan aplikasi - Kesesuaian <i>Quizizz</i> dengan materi pembelajaran	Kepala sekolah, dan guru kelas VII, siswa	Wawancara dan dokumentasi
2	Penerapan <i>Quizizz</i> dalam Pembelajaran	- Frekuensi penggunaan <i>Quizizz</i> di kelas - Metode penggunaan	Kepala sekolah, dan guru kelas VII, siswa	Wawancara dan dokumentasi

		aplikasi dalam pembelajaran - Reaksi siswa terhadap penggunaan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran		
3	Minat Belajar Siswa	- Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Quizizz</i> - Perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran setelah menggunakan <i>Quizizz</i> - Keterlibatan aktif siswa	Kepala sekolah, dan guru kelas VII, siswa	Wawancara dan dokumentasi

		dalam proses pembelajaran		
4	Efektivitas Penggunaan <i>Quizizz</i>	- Dampak <i>Quizizz</i> terhadap pemahaman materi Pelajaran - Efektivitas <i>Quizizz</i> dalam meningkatkan partisipasi siswa - <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi yang menyenangkan	Kepala sekolah, dan guru kelas VII, siswa	Wawancara dan dokumentasi
5	Tantangan dan Kendala dalam Penggunaan <i>Quizizz</i>	- Kendala teknis dalam penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i>	Kepala sekolah, dan guru kelas VII, siswa	Wawancara dan dokumentasi

		- Solusi yang diambil dalam menghadapi kendala - Tingkat kesiapan siswa dan guru dalam memanfaatkan <i>Quizizz</i>		
--	--	---	--	--

(Suhartatik, 2020)

G. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (1992: 15-20), teknik analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan suatu proses sistematis yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik ini digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, serta transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dikelompokkan

sesuai dengan relevansinya terhadap tujuan penelitian. Dengan pendekatan purposive sampling, hanya data dari informan yang telah dipilih berdasarkan kriteria tertentu seperti kepala sekolah, guru PAI kelas VII, serta siswa kelas VII A dan VII G yang dianalisis secara mendalam.

Tahap kedua adalah penyajian data, di mana data yang telah direduksi disusun secara sistematis dalam bentuk naratif sehingga memudahkan pemahaman dan analisis lebih lanjut. Penyajian data ini bertujuan untuk melihat pola dan hubungan antarvariabel yang berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa melalui implementasi media *Quizizz*.

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis lebih lanjut terhadap data yang telah tersusun untuk menemukan makna, pola, atau kecenderungan tertentu yang berkaitan dengan dampak penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran. Kesimpulan yang dihasilkan bersifat induktif, yaitu berdasarkan temuan yang muncul dari data di lapangan, serta diverifikasi secara berulang untuk memastikan validitasnya.

Melalui teknik analisis data ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai bagaimana implementasi media *Quizizz* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII A dan VII G di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan

H. Validasi Data

Validasi data sangat diperlukan untuk memastikan bahwa seluruh hasil observasi, wawancara dan dokumentasi akurat serta sesuai dengan fakta yang terjadi di lokasi penelitian. Validasi data ini berfokus pada keabsahan sumber data, dengan membandingkan satu sumber dengan sumbe lainnya, kemudian mernarik suatu kesimpulan dari data tersebut. Agar data yang diperoleh dipastikan keabsahannya, diperlukan metode pemeriksaan yang didasarkan pada kriteria tertentu. Terdapat empat kriteria yang dapat digunakan, yaitu : *Credibility* (Validasi Internal), *Transferability* (Validasi Eksternal), *Dependability* (reliabilitas), dan *Confirmability* (objektivitas), (Bachtiar S. Bachri, 2010, hal. 55). Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data menggunakan triangulasi data, yang berfungsi untuk memverifikasi kebenaran data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber informasi terpercaya, atau memeriksa suatu sumber data melalui sumber lainnya hingga diperoleh kesepakatan yang valid. Tujuan utama dari triangulasi data adalah untuk memperdalam pemahaman terhadap temuan penelitian serta memastikan validitas dan reliabilitas data (Sugiyono, 2013, hal. 273)

Tringulasi dapat dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah metode untuk menguji kredibilitas data dengan membandingkan dari berbagai sumber. Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis oleh peneliti untuk merumuskan sebuah kesimpulan,

yang selanjutnya divalidasi melalui kesepakatan dari tiga sumber data
(Sugiyono, 2013, hal. 274)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan, sebuah sekolah menengah pertama yang berlokasi di Jl. Manggarai Utara IV, No. 6, RT 05/RW 01, sManggarai, Kecamatan Tebet, Kota Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta. Sekolah ini memiliki identitas resmi dengan NPSN 20102470 dan berstatus negeri di bawah kepemilikan Pemerintah Pusat. Berdiri sejak tahun 1997 dengan SK Pendirian 1.711.2/0738/09-04/p/1997, SMP Negeri 3 Jakarta Selatan terus berkembang menjadi institusi pendidikan yang berbudaya mutu, berbasis karakter, dan peduli lingkungan. Dengan akreditasi A dan penerapan Kurikulum Merdeka, sekolah ini berkomitmen menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif bagi para peserta didiknya.

SMP Negeri 3 Jakarta Selatan dipimpin oleh Kepala Sekolah, Irwanto Sumantri, S.Pd., serta didukung oleh tenaga pendidik dan staf administrasi yang kompeten. Organisasi sekolah terdiri dari berbagai jabatan struktural, termasuk Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana, serta Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan dan Humas. Dengan jumlah 34 tenaga pendidik, sekolah ini melayani 823 peserta didik yang terbagi dalam tiga tingkat, yaitu

kelas VII dengan 286 siswa, kelas VIII dengan 287 siswa, dan kelas IX dengan 250 siswa.

SMP Negeri 3 Jakarta Selatan memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang tersedia meliputi ruang kelas yang memadai, laboratorium komputer dan IPA, ruang guru, ruang kepala sekolah, serta berbagai fasilitas pendukung lainnya seperti aula, ruang ibadah, kantin sehat, taman budaya, dan outdoor class. Fasilitas olahraga serta gazebo juga disediakan untuk memberikan kenyamanan bagi siswa dalam beraktivitas di lingkungan sekolah.

Visi SMP Negeri 3 Jakarta Selatan adalah menjadi sekolah yang berbudaya mutu dengan peserta didik yang berbudi luhur dan peduli terhadap lingkungan. Untuk mencapai visi tersebut, sekolah menerapkan berbagai misi, termasuk peningkatan standar akademik secara konsisten, pengembangan kurikulum yang inovatif, serta penerapan metode pengajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, sekolah juga menanamkan nilai-nilai moral kepada peserta didik agar mereka tumbuh menjadi individu yang berintegritas, bertanggung jawab, dan memiliki empati terhadap sesama. Sekolah juga aktif dalam program kepedulian lingkungan melalui kegiatan penghijauan, pengelolaan sampah, dan penggunaan energi yang ramah lingkungan.

Kaitannya dengan penelitian ini, implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas VII A dan VII G bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Quizizz* dipilih sebagai salah satu media

pembelajaran interaktif berbasis teknologi karena memiliki fitur yang menarik, seperti permainan kuis yang menantang, peringkat nilai langsung, serta tampilan visual yang menarik bagi siswa. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, dilakukan observasi terhadap bagaimana *Quizizz* diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas VII A dan VII G. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan aplikasi ini. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis sejauh mana aplikasi ini berdampak pada peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil awal observasi, *Quizizz* memberikan efek positif terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dalam menjawab soal yang diberikan, dan suasana kelas menjadi lebih interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, implementasi aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Jakarta Selatan dapat menjadi inovasi yang mendukung tujuan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan inovatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa serta menjadi referensi bagi sekolah lain yang ingin menerapkan metode serupa dalam pembelajaran mereka.

2. Temuan Khusus

a. Implementasi Aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, implementasi aplikasi Quizizz dilakukan sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis digital. Kepala sekolah menyatakan bahwa:

"Sekolah memilih Quizizz sebagai salah satu metode pembelajaran karena dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dan meningkatkan efisiensi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, Quizizz dapat meningkatkan literasi digital siswa serta membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok serta memantau kemajuan belajar secara real-time. Guru juga dapat mengevaluasi kemajuan siswa dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki."

Untuk mendukung implementasi Quizizz, sekolah menerapkan beberapa kebijakan, seperti yang dijelaskan oleh kepala sekolah:

"Dalam pengembangan kurikulum, kami mengintegrasikan Quizizz ke dalam silabus pembelajaran. Kami juga mengadakan pelatihan bagi guru agar memahami cara penggunaan dan integrasi Quizizz ke dalam pembelajaran. Secara infrastruktur, kami menyediakan akses internet yang memadai serta perangkat lunak pendukung. Selain itu, kebijakan penggunaan juga diterapkan dengan aturan yang jelas serta evaluasi terhadap efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa."

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII menambahkan bahwa Quizizz telah meningkatkan antusiasme siswa:

"Quizizz memiliki tingkat efektivitas yang cukup tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Saya melihat secara langsung bahwa peserta didik lebih antusias. Sebagai strategi, saya memberi tahu mereka bahwa setelah pembelajaran akan ada penilaian dengan Quizizz. Hal ini membuat mereka lebih fokus dalam belajar. Quizizz juga saya eksplorasi dengan berbagai fitur, seperti penugasan dan permainan, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan lebih tertarik untuk belajar."

Namun, ia juga mengakui adanya tantangan dalam penerapan Quizizz:

"Penggunaan handphone di sekolah dibatasi. Siswa yang membawa handphone harus menyerahkannya kepada wali kelas, sehingga tidak semua siswa memiliki akses saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal ini, saya membentuk tim dalam Quizizz agar mereka tetap dapat berpartisipasi. Tantangan lainnya adalah siswa yang mudah terdistraksi setelah menyelesaikan Quizizz, misalnya dengan bermain game atau mengakses media sosial. Oleh karena itu, perlu adanya pemantauan ketat dari guru."

Implementasi Quizizz di sekolah telah dirancang secara sistematis dengan integrasi dalam kurikulum, pelatihan guru, serta penyediaan infrastruktur yang memadai. Kendati demikian, terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan akses siswa terhadap perangkat serta pengawasan terhadap penggunaan aplikasi selama pembelajaran..

b. Kegunaan Aplikasi Quizizz

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan

interaktif dibandingkan metode tradisional. Rasya Malika, siswa kelas VII A, menyatakan:

"Saya lebih senang belajar menggunakan Quizizz karena meningkatkan rasa persaingan secara sehat dalam belajar."

Ia juga menyoroti fitur yang membantu pemahaman materi:

"Kartu flash sangat membantu, karena jika ada soal yang dijawab salah, akan ada pengulangan soal tersebut sampai benar-benar dipahami."

Siswa lainnya, Rafika Aulia dari kelas VII A, menambahkan:

"Saya lebih suka belajar dengan Quizizz dibanding cara biasa karena lebih semangat dan banyak fitur menarik. Berbeda dengan metode ceramah yang membosankan."

Fitur hiburan juga menjadi daya tarik tersendiri, seperti yang disampaikan oleh Teuku Alfafa, siswa kelas VII G:

"Ada fitur meme dan beberapa game yang menghibur di sela-sela pembelajaran."

Sementara itu, Cinta Emilia Clara dari kelas VII G menambahkan perspektifnya:

"Menurut saya, belajar menggunakan Quizizz itu lebih menyenangkan dan seru karena bisa merasakan pengalaman belajar dengan teknologi dan tidak membosankan. Biasanya guru sering menjelaskan materi lalu kita menjawab soal di buku. Sekarang kita bisa belajar menggunakan handphone, yang lebih menarik."

Ia juga menyoroti fitur pengulangan soal:

"Saat menggunakan aplikasi Quizizz memang lebih menarik karena terdapat fitur untuk mengulang soal yang salah. Jadi,

kita bisa belajar dari kesalahan sebelumnya. Selain itu, ada beberapa fitur permainan yang sangat menarik juga."

Selain itu, Rafika Aulia juga menegaskan bahwa Quizizz meningkatkan efektivitas pembelajaran:

"Saya termasuk anak yang lebih suka belajar sambil bermain, dan Quizizz sangat cocok karena membantu saya lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan."

Dari berbagai tanggapan siswa, terlihat bahwa Quizizz memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar dan interaksi dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini. Menurut (Pratama dkk., 2021, hlm. 1791), penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi seperti Quizizz mampu meningkatkan minat dan konsentrasi siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Selain itu, elemen permainan dalam pembelajaran membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan elemen permainan ini tidak mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran utama. Perlunya keseimbangan dalam penerapan gamifikasi untuk menghindari potensi efek adiktif dan memastikan bahwa tujuan pendidikan tetap tercapai. (Akbar, et al., 2023, hal. 37)

Aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan elemen interaktif seperti kompetisi, pengulangan materi, serta fitur hiburan. Siswa lebih antusias dalam belajar dibandingkan metode konvensional. Hal ini

menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menarik dan efektif.

B. Pembahasan

Sebelum penelitian dilaksanakan, observasi dilakukan terhadap siswa kelas VII A dan VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa, di antaranya: Kurang aktifnya siswa dikarenakan menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi pasif, kurangnya pemahaman tentang materi pembelajaran dikarenakan metode pembelajaran yang monoton, kejenuhan siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah dan metode pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang minat terhadap kegiatan pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas dikarenakan media pembelajaran yang membosankan, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa kurang berminat saat pembelajaran.

Metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam metode ini, guru lebih mendominasi proses belajar mengajar, sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar yang menerima informasi secara satu arah. Akibatnya, kesempatan bagi siswa

untuk berpikir kritis, bertanya, atau berdiskusi menjadi sangat terbatas. Situasi ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang berujung pada rendahnya motivasi untuk berkontribusi secara aktif dalam kelas. Selain itu, metode ceramah sering kali tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan teman sebaya atau melalui kegiatan yang lebih aplikatif. Padahal, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang diajarkan. Jika siswa terus dibiarkan dalam kondisi pasif, mereka cenderung kehilangan rasa ingin tahu dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir analitis serta pemecahan masalah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif agar siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran yang monoton membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti Matematika dan IPA. Dalam pembelajaran yang terlalu terfokus pada ceramah tanpa adanya variasi pendekatan, siswa cenderung hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahami konsep yang mendasarinya. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata atau dalam pemecahan masalah. Selain itu, metode pembelajaran yang tidak melibatkan siswa dalam eksplorasi dan diskusi juga menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis

mereka. Beberapa siswa mungkin merasa kebingungan ketika menghadapi soal-soal yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam, karena mereka tidak terbiasa dengan pendekatan pembelajaran yang mendorong pemahaman konseptual. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih bervariasi dan menarik, seperti penggunaan media visual, simulasi, atau diskusi kelompok, agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Siswa merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung karena metode ceramah yang digunakan kurang menarik, sehingga menurunkan minat mereka terhadap kegiatan pembelajaran. Kejenuhan ini sering kali muncul ketika pembelajaran berlangsung dalam jangka waktu yang panjang tanpa adanya variasi aktivitas yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Ketika siswa merasa bosan, mereka cenderung kehilangan fokus dan lebih mudah terdistraksi oleh hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Dalam kondisi seperti ini, perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi berkurang, sehingga proses pemahaman dan penyimpanan informasi dalam ingatan mereka juga tidak berjalan dengan optimal. Selain itu, kejenuhan dalam pembelajaran dapat berdampak pada sikap siswa yang semakin pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat dalam diskusi atau menjawab pertanyaan dari guru. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, seperti penggunaan permainan edukatif, pembelajaran

berbasis proyek, atau diskusi interaktif, agar siswa tetap termotivasi dan bersemangat dalam belajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kelas cenderung membosankan, menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias. Ketika media yang digunakan tidak bervariasi atau kurang menarik, siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap inti dari materi yang diajarkan. Dalam banyak kasus, media pembelajaran yang bersifat statis, seperti buku teks atau slide presentasi yang penuh dengan teks, tidak cukup untuk menarik perhatian siswa, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik. Siswa yang merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan sering kali kehilangan semangat untuk belajar, sehingga mereka lebih cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kelas. Kurangnya minat belajar ini juga dapat berdampak pada hasil akademik yang kurang optimal, karena siswa tidak memiliki dorongan untuk menggali lebih dalam atau mencari pemahaman tambahan terhadap materi yang mereka pelajari. Oleh karena itu, guru perlu mengadopsi media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif, seperti video animasi, simulasi digital, atau kuis interaktif, agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Kurangnya variasi metode yang diterapkan dalam pembelajaran membuat siswa kurang berminat saat mengikuti pelajaran. Jika pembelajaran hanya menggunakan metode yang sama berulang kali, seperti ceramah atau membaca buku teks, siswa akan merasa bosan dan kurang

tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Padahal, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga metode yang digunakan seharusnya dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Dalam pembelajaran yang kurang variatif, siswa cenderung tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, memecahkan masalah, atau berkolaborasi dengan teman-temannya. Selain itu, penggunaan metode yang monoton juga dapat menghambat kemampuan siswa dalam menghubungkan teori dengan praktik, karena mereka tidak diberikan pengalaman belajar yang aplikatif. Oleh karena itu, diperlukan berbagai pendekatan pembelajaran yang lebih beragam, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, eksperimen, atau permainan edukatif, agar siswa dapat lebih antusias dalam belajar dan mampu memahami materi dengan lebih baik..

1. Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran

Implementasi aplikasi *Quizizz* di kelas VII A dan VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan dilakukan dengan perencanaan yang sistematis. Guru telah mengintegrasikan *Quizizz* ke dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi serta sebagai sarana evaluasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional, seperti ceramah atau latihan soal manual.

Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan kurikulum serta mempertimbangkan tingkat

pemahaman siswa. *Quizizz* memungkinkan guru untuk menyusun kuis dengan berbagai fitur menarik, seperti kompetisi berbasis skor, pengulangan soal untuk memperdalam pemahaman, serta elemen visual yang lebih menarik bagi siswa. Hal ini mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena mereka lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan lebih termotivasi untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi.

Selain itu, *Quizizz* juga memudahkan proses evaluasi bagi guru. Dengan fitur pelaporan dan analisis, guru dapat melihat perkembangan belajar siswa secara real-time dan mengidentifikasi materi yang masih sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Data ini kemudian digunakan untuk merancang pembelajaran berikutnya agar lebih efektif.

2. Dampak Positif Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* membawa berbagai dampak positif bagi siswa, terutama dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Salah satu keunggulan utama dari aplikasi ini adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Siswa merasa lebih tertantang untuk belajar karena adanya elemen permainan dan peringkat yang ditampilkan setelah menyelesaikan kuis.

Siswa juga merasakan peningkatan pemahaman terhadap materi karena fitur pengulangan soal yang ada dalam *Quizizz*. Ketika siswa menjawab soal dengan jawaban yang salah, mereka diberi kesempatan

untuk mencoba kembali sampai menemukan jawaban yang benar. Hal ini membantu dalam memperkuat konsep yang telah dipelajari dan mengurangi kemungkinan lupa terhadap materi yang telah diajarkan.

Dari segi efektivitas pembelajaran, *Quizizz* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri. Siswa dapat mengakses kuis di luar jam pelajaran dan mengulang latihan sesuai kebutuhan mereka. Dengan demikian, siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami materi tertentu dapat mengulang kuis tanpa merasa terbebani dengan tekanan dari guru atau teman sekelas.

Selain meningkatkan pemahaman dan minat belajar, *Quizizz* juga membantu mengembangkan keterampilan digital siswa. Dalam era teknologi saat ini, literasi digital menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh siswa. Dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi seperti *Quizizz*, siswa menjadi lebih terbiasa dengan perangkat digital dan lebih percaya diri dalam menggunakannya untuk keperluan akademik.

Guru juga merasakan manfaat positif dari implementasi *Quizizz*. Dengan adanya fitur otomatisasi dalam penilaian, guru dapat menghemat waktu dalam melakukan koreksi tugas dan ujian. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih fokus dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tertentu. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan siswa

secara lebih akurat dan memberikan umpan balik yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan akses perangkat dan potensi distraksi siswa dalam penggunaan teknologi, namun manfaat yang diberikan oleh *Quizizz* jauh lebih besar. Dengan strategi implementasi yang tepat, seperti pembentukan kelompok belajar dan pengawasan ketat dari guru, tantangan tersebut dapat diminimalkan sehingga dampak positif dari penggunaan *Quizizz* tetap dapat dirasakan oleh seluruh siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Quizizz* di kelas VII A dan VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan memiliki dampak yang sangat positif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, aplikasi ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas VII A dan VII G SMP Negeri 3 Jakarta Selatan. Sebelum penggunaan aplikasi ini, siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi akibat metode pembelajaran yang monoton dan minim interaksi. Namun, dengan adanya *Quizizz*, pembelajaran menjadi lebih menarik, kompetitif, dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan *Quizizz* juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Fitur pengulangan soal dan umpan balik langsung memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka. Bagi guru, aplikasi ini memudahkan proses evaluasi karena adanya fitur otomatisasi dalam penilaian dan analisis hasil kuis, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, *Quizizz* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Namun, agar implementasi aplikasi ini lebih optimal, diperlukan dukungan dari sekolah dalam penyediaan fasilitas teknologi yang memadai serta peran aktif guru dalam

mengarahkan penggunaannya agar tetap efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Saran

1. Untuk Peserta Didik:
 - a. Aktif berpartisipasi dalam kuis dan latihan soal.
 - b. Manfaatkan fitur "*flashcards*" untuk mengulang materi yang belum dikuasai.
 - c. Jaga fokus dan hindari gangguan saat menggunakan aplikasi.
2. Untuk Guru:
 - a. Optimalkan penggunaan fitur "*Lesson*" dan "*Quiz*" untuk pembelajaran interaktif dan evaluasi.
 - b. Berikan pengawasan ketat agar siswa tetap fokus.
 - c. Tingkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi melalui pelatihan.
3. Untuk Kepala Sekolah:
 - a. Pastikan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan aplikasi tersedia.
 - b. Dorong guru mengikuti pelatihan dan pengembangan profesional.
 - c. Evaluasi penggunaan aplikasi secara berkala untuk memastikan efektivitasnya.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya:
 - a. Teliti faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran.
 - b. Kaji solusi untuk mengatasi hambatan akses teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 98-107. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amirin. (2013: 4). *Pengertian Pendidikan*.
- Anak Yunus, C. C., & Hua, T. K. (2021). Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103-108.
- Bachtiar S. Bachri. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 46-62.
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 180-188. ISSN: 2684-6985
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. 1-145. URI: <https://repositori.radenintan.ac.id/id/eprint/4286>
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firman Sanjaya, Yudho Ramafrizal, Saiful Almujab. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 659-672. DOI: <https://doi.org/10.23969/oikos.v7i2.8953>
- Ginting, L. S. D. B., & Darwis, U. Mentransformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi. ISBN: 978-623-10-2215-8
- Gustanu, P., & Setiadi, G. (2023). Pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz sebagai media pembelajaran ipas kelas iv dalam implementasi kurikulum merdeka di sdn wonorejo 1 kabupaten kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3543-3550. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5752>
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. ISBN : 979-526-767-1

- Harianto, D., Hasyim, S. H., & Azis, F. (2024). Efektivitas Media dan Teknologi Berbasis Aplikasi dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 255-261. DOI: <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.260>
- Herpratiwi, H., & Ahmad, T. (2021). Learning interest and discipline on learning motivation.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 86-97. ISSN 2406-9744
- Irwan, Z. F. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Jurnal Pendidikan*, 96. DOI: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., ... & Haluti, F. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia. ISBN: 978-623-09-4585-4
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 54-67. DOI: <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press. ISBN: 979-17090-9-2
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 1(11), 73-100.
- Leony Sanga Lamsari Purba, M. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 33. URI: <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/2628>
- Magdalena, I., Ramadhan, G., Wahyuni, H. D., & Safitri, N. D. (2023). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(3), 167-176. DOI: <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i3.220>
- Manurung, I. F. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam. *Jurnal Sekolah*, 298.

- Maspupah & Wulan. (2021). *Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa*. DOI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Mohammad Tegar Kharissidqi, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 110. ISSN 2774-8332
- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 27-31.
- Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena M.Pd. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net. ISBN : 9876024230111
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 177-181.
- Nuramanah. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 117-132.
- Ormord. (2008). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Edisi keenam Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Pebriana, H., Wijaya, H., & Arsyad, M. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(2), 393-404. DOI: <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i2.580>
- Penggunaan Media Quizizz Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pai Pada Siswa Kelas Vi Sdn 4 Ampah. (2021). *Pincis*.
- Pratama, F. A., Silitonga, R. M., & Jou, Y. T. (2021). Rimigs: the impact of gamification on students' motivation and performance in programming class. *Indones. J. Electr. Eng. Comput. Sci*, 24(3), 1789-1795. DOI: [10.11591/ijeecs.v24.i3.pp1789-1795](https://doi.org/10.11591/ijeecs.v24.i3.pp1789-1795)
- Priansa, D. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 45. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *BERSATU: Jurnal Pendidikan*

Bhinneka Tunggal Ika, 1(5), 01-12. DOI:
<https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.303>

Ramlah H.A. Gani, T. E. (2023: 3544). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Mku Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Universitas Hamzanwadi Pada Masa Pandemi Covid-19. *JEP*. DOI :
<https://doi.org/10.52647/jep.v5i1.75>

Rusdiana. (2021). Penggunaan Media Quizizz dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies* (pp. 569-580). Kalimantan Tengah: Palangka Raya State Islamic Institute.

Rusdiana. (2021). PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI PADA SISWA KELAS VI SDN 4 AMPAH. *Pincis*.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, d. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* , 165. DOI: <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605s>

Saputra, A. B. (2023). *Peran AI dalam Dunia Pendidikan*. CV Brimedia Global.
Sari, W. N. (2022: 943). Analisis Komunikasi dalam Pembelajaran Kelas III Berbasis NHT Melalui Transcript Based Lesson Analysis (TBLA). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 943-947. DOI:
<http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2135>

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

Sri Handayani; Hajerah; Siti Hafsa. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kegiatan Menghubungkan Gambar dengan Tulisan yang Sesuai di TK Cahaya Putra Kab. Pacitan Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 443. ISSN : 2830-0866

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif. *Alfabeta*, 274. ISBN/ISSN : 979-8433-71-8

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. *Alfabeta*. ISBN 978-623-09-7582-0

Suharsono, A. (2020). Pembelajaran Daring Latsar CPNS From Home Dalam Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1-8. DOI:
<http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6420>

- Suhartatik, Tony M. (2020). *Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book. ISBN: 6236605084, 9786236605080
- Sulistriani, Santoso, J., & Octaviani, S. (2021: 57). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran. *Journal of Elementary School Education*, 57-68. DOI: <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1517>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148. DOI : <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Syafawani, U. R., & Prasetyo, T. (2024). Urgensi Inovasi Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Berdasarkan Kajian Literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 214-230. DOI : <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1276>
- Syafitri, R. (2023: 166). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 160-166. E-ISSN: 2988-3717
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulan, A. M. (2021: 439). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Riset Komputer*, 439–447.
- Yahya, F., Suryani, E., Hermansyah, H., & Nurhairunnisah, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Beserta Kaitannya dengan Gaya Kognitif Siswa. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 1(1), 13-18. DOI : <https://doi.org/10.59923/galaxy.v1i1.142>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi. ISBN : 978-623-01-2797-7
- Zhao. (2019). *Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa*. DOI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 37-43. ISSN: ISSN-1927-6044
- Zhao, F. (2019: 7). Menggunakan Quizizz untuk Mengintegrasikan Aktivitas Multipemain yang Menyenangkan di Kelas Akuntansi. *International Journal of Higher Education*, 7. ISSN: ISSN-1927-6044

LAMPIRAN

Lampiran I

Surat Keputusan Dosen Pembimbing


UNUSIA

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
No. 512/DK.FKIP/100.03.14/XII/2023
Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta, dengan mengharap Ridha Allah SWT, setelah,

Menimbang	:	a. Bahwa salah satu syarat untuk memperoleh <i>Gelar Sarjana Pendidikan</i> pada Jurusan <i>Pendidikan Agama Islam (PAI)</i> , mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi.
	:	b. Bahwa untuk menyusun skripsi tersebut perlu mendapatkan bimbingan dari dosen yang memenuhi kualifikasi.
Mengingat	:	1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
	:	2. UU RI No. 49 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Tinggi;
	:	3. PP. No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
	:	4. PP. No. 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan;
	:	5. Keputusan Mendiknas RI No. 045/4/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi.
Mempertimbangkan	:	Keputusan rapat Pimpinan UNUSIA dan Musyawarah Pimpinan Fakultas FKIP dan Prodi PAI pada tanggal 27 Desember 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan Pertama	:	Mengangkat dan menetapkan mereka yang namanya tersebut pada lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Kedua	:	Keputusan ini berlaku 2 (dua) semester atau 1 (satu) tahun akademik.
Ketiga	:	Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 27 Desember 2023
Dekan FKIP,


Dede Setiawan, M.Pd.
NIDN. 2110118201

1/2

Lampiran :

Nomor : 512/DK.FKIP/100.03.14/XII/2023

Tanggal : 27 Desember 2023

Tentang : Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

No	Nama	NIM	Judul	Pembimbing
1	Egi Subendi	18130003	Pengaruh Bullying terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMP Fajar	Nur Kabiludoh, M.Pd
2	Khoiminisa	2013003	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam An-Nasrin	Sri Wahyuni, M.Pd
3	Amis Widya Putri Utami	2013173	Profil Kesehatan Mental Pada Siswa Zonasi di SMPN 182 Jakarta : (Studi Analisis Kebijakan Pemerintah Tentang Sistem Zonasi)	Yadri Basri, MA.
4	Ummul Farhami	18130122	Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Buku "Ibu, Dari Mana Aku Berasal" karya Lara Fendani	Siti Rozimah, M.Hum
5	Siti Fazratul Jahro	2013008	Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Jakarta	Kurniaswati Rahmah, M.Pd
6	Khoiminisa	2013003	Peran Pengajian Rutih Al-Ushu'iyah terhadap Pembentukan Akhlak Remaja (Studi Kasus di Kp. Baru RT 03 RW 010, Kecamatan Utara, Jakarta Barat)	Hayatunrahman, M.Si
7	Fadhli Ruydi	2013113	Efektifitas Pengelolaan Kelas terhadap Keaktifan Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam An Nasrin Jakarta	Farkhu Yasil, M.Pd

Lampiran II

Surat Pengajuan Penelitian



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jln. Taman Amir Hamzah No.5 Jakarta 10320
021 390 6501 - 021 316 6864
fkip@unusia.ac.id - www.unusia.ac.id

Nomor : 624/DK.FKIP/100.02.14/XII/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bpk, Irwanto Sumantri, S.Pd
Kepala Sekolah SMPN 3 Jakarta
Di Tempat

Assalamu 'alaikum Warohmatullahi. Wabarokatuh.

Salam silaturahmi kami sampaikan kepada Bapak Irwanto Sumantri, S. Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 3 Jakarta, semoga Bapak senantiasa dalam lindungan Allah SWT serta sehat selalu hingga dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan baik. Aamiin.

Sehubungan dengan hal tersebut pimpinan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Fatimatul Jahro
NIM : 2013098
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang Pendidikan : (S1) Strata Satu

Adalah mahasiswa/i Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, mohon diperkenankan untuk melaksanakan penelitian pada instansi yang Bapak pimpin guna mendapatkan data yang diperlukan, sebagai bahan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

"Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta"

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang Bapak berikan kami ucapkan terimakasih

Wallahul Muwafiq Illa Aqwaamith Thorieq
Wassalamu 'alaikum Warohmatullahi. Wabarokatuh.

Jakarta, 19 Desember 2024
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dede Setiawan, M.Pd.
NIDN. 2110118201

Lampiran III

Profil SMP Negeri 3 Jakarta Selatan

1. Identitas Sekolah		
1	Nama Sekolah	SMP NEGERI 3 JAKARTA
2	NPSN	20102470
3	Jenjang Pendidikan	SMP
4	Status Sekolah	Negeri
5	Alamat Sekolah	Jl. Manggarai Utara IV / 6
	RT / RW	4 / 1
	Kode Pos	12850
	Kelurahan	Manggarai
	Kecamatan	Kec. Tebet
	Kabupaten/Kota	Kota Jakarta Selatan
	Provinsi	Prov. D.K.I. Jakarta
6	Posisi Geografis	-6 Lintang
		106 Bujur

2. Data Pelengkap		
7	SK Pendirian Sekolah	1.711.2/0738/09-04/p/1997
8	Tanggal SK Pendirian	1997-06-17
9	Status Kepemilikan	Pemerintah Pusat
10	SK Izin Operasional	1.711.2/0738/09-04/p/1997
11	Tgl SK Izin Operasional	1997-06-17
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	Tidak ada
13	Nomor Rekening	2147483647
14	Nama Bank	BPD DKI...
15	Cabang KCP/Unit	BPD DKI CABANG MATRAMAN...
16	Rekening Atas Nama	SMPN3-BOS...
17	MBS	Ya
18	Luas Tanah Milik (m2)	3
19	Luas Tanah Bukan Milik (m2)	0
20	Nama Wajib Pajak	SMP Negeri 3 Jakarta
21	NPWP	000191247015000

3. Kontak Sekolah		
20	Nomor Telepon	218303844
21	Nomor Fax	2147483647
22	Email	smpnegeri3jakarta@gmail.com
23	Website	https://smpnegeri3jakarta.sch.id/

4. Data Lainnya		
31	Kepala Sekolah	Irwanto Sumantri
32	Operator Pendataan	SAPRUDIN
33	Akreditasi	A
34	Kurikulum	Kurikulum Merdeka

Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 3 Jakarta Selatan

1. Visi

Menjadikan sekolah berbudaya mutu, dengan peserta didik berbudi luhur dan peduli lingkungan

2. Misi

Mewujudkan Budaya Mutu yang Berkelanjutan.

- Meningkatkan standar akademik secara konsisten.
- Mengembangkan kurikulum yang komprehensif dan relevan, serta menerapkan metode pengajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa di berbagai bidang studi.
- Melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap kemajuan siswa secara berkala, serta memberikan dukungan tambahan bagi siswa yang membutuhkannya.
- Menciptakan budaya belajar yang positif di lingkungan sekolah.
- Mendorong kolaborasi, partisipasi aktif, dan diskusi yang produktif di kelas.
- Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakat mereka melalui kegiatan ekstrakurikuler, kompetisi akademik, dan kegiatan pengembangan diri lainnya.
- Meningkatkan kualitas pengajaran secara berkelanjutan.
- Menyediakan pelatihan dan pembinaan rutin bagi guru, serta memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang mutakhir.
- Mendorong kolaborasi dan pertukaran pengetahuan antar guru, baik dalam tim pengajar maupun melalui forum profesional, untuk memperkaya praktik pengajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menjadikan peserta didik berbudi luhur

- Mengajarkan dan memperkuat nilai-nilai moral yang baik, seperti integritas, jujur, bertanggung jawab, empati, dan menghormati nilai-nilai kehidupan.
- Berkomitmen untuk membentuk siswa yang memiliki sikap positif, perilaku yang baik, serta kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dengan baik dengan orang lain.
- Membantu peserta didik mengembangkan kesadaran diri yang tinggi.
- Memberikan dukungan dan panduan kepada siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri, mengelola emosi dengan baik, dan memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri.
- Membentuk peserta didik yang memiliki sikap sosial yang baik,
- Melibatkan siswa dalam kegiatan sosial, seperti program pengabdian masyarakat atau kerja sama tim dalam proyek proyek.
- Memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai multikulturalisme.

Menjadikan Peserta didik yang Peduli lingkungan

- Menyelenggarakan program pembelajaran khusus yang mencakup isu-isu lingkungan, seperti pengelolaan sampah, penghematan energi, pelestarian sumber daya alam, serta pentingnya keanekaragaman hayati.
- Melibatkan siswa dalam kegiatan praktis, seperti kegiatan penghijauan, pembersihan lingkungan, dan program daur ulang.
- Mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dalam mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan, baik di sekolah maupun di rumah.
- Memberikan pemahaman tentang pentingnya kolaborasi dan kerjasama dalam menjaga lingkungan, serta menginspirasi siswa untuk menjadi agen perubahan dalam komunitas mereka.
- Mengadopsi kebijakan pengelolaan lingkungan yang ramah lingkungan, seperti penggunaan energi terbarukan, pengurangan limbah, dan penggunaan bahan-bahan yang ramah lingkungan.
- Melibatkan siswa secara aktif dalam pengelolaan lingkungan sekolah, seperti melalui program penghijauan, pengelolaan taman sekolah, atau kegiatan daur ulang.

3. Tujuan

Terbentuknya generasi yang memiliki karakter yang baik: Tujuan ini mencakup pengembangan sikap disiplin, tanggung jawab, integritas, serta nilai-nilai moral dan etika yang tinggi. Dengan memiliki karakter yang baik, generasi muda akan menjadi individu yang dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitar.

Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Struktur Organisasi di SMPN 3 Jakarta Selatan

No	Nama	Tugas
1	Irwanto Sumantri, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Syaifudin Akbar	Kasatlak
3	Dwi Desi Rima Irana, S.Pd. M.Si	Bendahara
4	Catur Nurhasanah, M.Pd.	Wakasek Bid Kurikulum
5	Henny Sugiharyani, S.Pd.	Staf Bid. Kurikulum
6	Muthoharoh, S.Pd.I	Staf Bid. Kurikulum
7	Dra. Retnowati	Wakasek Bid.Sapras
8	Gita Marlinda, M.Pd.	Staf Bid. Sapras
9	Septia Saraswati, S.Pd.	Wakasek Bid. Kesiswaan & Humas
10	Dewi Komalasari, S.E	Staf Bid. Kesiswaan
11	Henrikus Wawan Kurniawan, S.Pd.	Staf Bid. Kesiswaan
12	Pembina Osis	-
13	Wali Kelas	-
14	Guru Mapel	-
15	Guru BK	-
16	Siswa	-

Data Pendidik SMP Negeri 3 Jakarta

No	Nama	Jenis PTK
1	Achmad Darojih	Guru
2	Aries Andesko Syamsirman	Guru
3	Arni Purwati	Guru
4	Citra Febrianti	Guru
5	Dewi Komalasari	Guru
6	Dra. Atin Supryatin	Guru
7	Drs Tunggul Hutagaol	Guru
8	DRS. Herru Tri Handaka	Guru
9	Dwi Desi Rima Irani	Guru
10	Gita Marlinda	Guru
11	Hanny Sugiharyani	Guru
12	Henrikus Wawan Kurniawan	Guru
13	Ina Musdalifa	Guru
14	Khonsa Tsabita Baityhaq	Guru
15	Kusmiyati	Guru
16	Magda Ctellah Matindas	Guru
17	Maizal	Guru
18	Mariam Giselle Andrea Luciano	Guru
19	Maryatun	Guru
20	Muthoharoh	Guru
21	Nina Komala Sari	Guru
22	Nur Aini	Guru
23	Purnakarta	Guru
24	Rahmad Hafido Prayoga	Guru
25	Raka Prasetyo	Guru
26	Retnowati	Guru
27	Riris	Guru
28	Septia Saraswati	Guru
29	Siti Nurhaeni	Guru
30	Suhanah	Guru
31	Sulaeman	Guru
32	Vivi Rizky Awalia	Guru
33	Yani Samsuwati	Guru
34	Yenidar	Guru

Data Peserta Didik

Jumlah keseluruhan siswa SMP Negeri 3 Jakarta Selatan adalah 823 orang, yang terbagi ke dalam tiga tingkat kelas. Rinciannya adalah sebagai berikut: Kelas

VII terdiri dari 286 siswa, Kelas VIII berjumlah 287 siswa, dan Kelas IX memiliki 250 siswa. Rekapitulasi jumlah siswa secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 3 Jakarta

Kelas	L	P	Jumlah
7	147	139	286
8	135	152	287
9	135	115	250
Jumlah	417	406	823

Sarana Prasarana

Daftar Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Jakarta Selatan :

No	Sarana	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Tata Usaha	1
3	Ruang BP/BK	2
4	Ruang Guru	1
5	Ruang Kelas	23
6	Ruang Lab. Komputer	1
7	Ruang Lab. IPA	1
8	Ruang UKS	1
9	Ruang Ibadah	1
10	Ruang Toilet	3
11	Ruang Gudang	1
12	Ruang OSIS	1
13	Ruang Bangunan	1
14	Tempat Bermain / Olahraga	1
15	Gazebo Wirama Bhakti	1
16	Serambi Sahajastra	1
17	Gazebo Edu Seri	1
18	Kantin “Griya Bojana Arogya”	1
19	Gazebo Puspa Karya	1
20	Outdoor Class (Kebun Rampah Hijau)	1
21	Taman Budaya Sahwitra	1
22	Aula Prabawa Widya	1

Lampiran IV

Hasil Wawancara

No.	Subjek	Nama	Jenis Kelamin	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kepala Sekolah (Diwakilkan oleh Wakil Kepala Sekolah)	IS	L	1. Apa alasan utama sekolah memilih menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran?	Sekolah memilih Quizizz sebagai salah satu metode pembelajaran karena ada beberapa alasan: yang pertama, Quizizz itu dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dan meningkatkan efisiensi juga dalam proses belajar mengajar. Kemudian yang kedua, Quizizz juga dapat membantu

					meningkatkan proses literasi digital siswa dan dapat membuat proses belajar itu jadi lebih interaktif dan menyenangkan. Anak-anak kan lebih suka yang digital nih, dibandingkan daripada yang monoton. Nah kemudian dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat belajar juga secara mandiri tapi juga ada kan yang bisa berkelompok. Jadi bisa memantau juga
--	--	--	--	--	---

					kemajuan belajarnya secara real-time-nya. Kemudian Quizizz juga bisa membantu guru mengevaluasi kemajuan belajar siswa dan mengidentifikasi yang perlu diperbaiki. Jadi Quizizz itu bisa jadi salah satu alat pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.
				2. Bagaimana kebijakan sekolah dalam mendukung penggunaan teknologi seperti	Oke, contoh kebijakan sekolah dalam mendukung ke penggunaan Quizizz. Quizizz itu yang pertama,

				Quizizz dalam proses pembelajaran?	dalam pengembangan kurikulum misalnya kita mengintegrasikan Quizizz ke dalam kurikulum juga silabus pembelajaran. Jadi memasukkan Quizizz misalnya dalam salah satu media pembelajaran ketika pembelajaran. Terus kemudian juga kita mengadakan pelatihan guru nih. Kemarin juga ada memberikan pelatihan
--	--	--	--	---	--

					penggunaan Quizizz seperti apa, cara mengitergaskannya bagaimana ke dalam pembelajaran. Kemudian juga secara infrastruktur, kita menyediakan infrastruktur yang memadai seperti akses internet yang bagus dan mendukung dan juga perangkat lunaknya. Kemudian ada kebijakan penggunaan juga, misalnya membangkakan
--	--	--	--	--	---

					penggunaan Quizizz yang jelas, kemudian aturannya bagaimana dan konsekuensinya, serta juga mengadakan pantauan dan evaluasi juga terhadap penggunaan Quizizz bahwa alat ini efektif nggaknya dalam mau meningkatkan hasil belajar siswa.
				3. Bagaimana Bapak mengukur dampak penggunaan Quizizz terhadap minat belajar	Untuk mengukur dampaknya sih, kita bisa menggunakan metodenya yaitu bisa menggunakan

				siswa di sekolah ini?	kuesioner, misalnya pertama kita buat kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan Quizizz apakah semakin meningkat atau justru malah semakin berkurang nih. Kemudian juga bisa melakukan observasi dulu ke perilaku siswa, bagaimana sih perilaku siswa selama proses pembelajaran menggunakan
--	--	--	--	-----------------------	---

					Quizizz itu, bisa juga menggunakan tes misalnya mengukur pengetahuan siswa sebelum dan setelah menggunakan Quizizz. Yang terakhir menggunakan teknik analisis data, jadi analisis data yang diperoleh dari kuesioner, observasi dan tes itu untuk mengukur dampak penggunaan Quizizznya. Nah indikator yang diukur ini seperti
--	--	--	--	--	---

					minat belajarnya bagaimana, kemudian motivasi belajarnya seperti apa, juga bisa dari prestasi akademiknya misalnya nilai tesnya, tugasnya, ujiannya.
2.	Guru PAI Kelas VII	M	P	1. Bagaimana pendapat Ibu tentang efektivitas Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa?	1. Menurut saya, Quizizz ini memiliki tingkat efektivitas yang cukup tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Saya mengalami sendiri di dalam kelas ketika saya menggunakan Quizizz, peserta

					didik secara kasat mata terlihat lebih antusias. Bahkan kalau di awal, jadi saya jadikan sebagai pancingan sebelum pembelajaran saya sampaikan "anak-anak nanti setelah selesai belajar, ibu akan melakukan penilaian dengan Quizizz". Nah dari situ mereka akan berfikir, "oh ya, berarti saya harus siap nih nanti". Pada saat saya menjelaskan, jadi mereka lebih antusias untuk mendengarkan
--	--	--	--	--	---

					juga. Karena mereka merasa tertantang dan biasanya saya menggunakan Quizizz itu dengan saya explor semuanya. Ada yang penugasan, ada yang penguasaan semacam game. Tidak hanya ngerjain soal saja, tapi ngerjain soal seperti sambil bermain game. Jadi anak-anak tidak merasa jenuh, bahkan mereka lebih tertarik dan lebih
--	--	--	--	--	---

					antusias untuk belajar.
				2. Apakah Ibu melihat adanya peningkatan antusiasme atau keterlibatan siswa ketika menggunakan Quizizz?	Seperti yang saya sampaikan tadi, anak-anak terlihat sekali bahwa antusiasnya meningkat. Karena mereka merasa ini bukan hal yang tidak hanya mendengarkan saja seperti metode-metode yang tradisional, tapi mereka itu bisa mengeksplor kemampuan dirinya serasa sambil bermain. Ya, Quizizz ini salah satu aplikasi modern ya.

					Aplikasi pendidikan yang modern sebenarnya tidak hanya Quizizz, tapi Q ini salah satunya. Dan kalau ngomongin Quizizz, saya mengatakan bahwa Quizizz adalah salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
				3. Apa tantangan utama yang ibu hadapi saat mengintegrasikan Quizizz ke dalam kegiatan belajar mengajar?	Sebenarnya, Tantangannya tidak terlalu besar ya, cuma di sekolah kami ini yang penggunaan handphone itu

					dibatasi ya anak-anak itu sebenarnya tidak boleh memakai handphone di sekolah. Setiap sekolah mereka yang membawa handphone dari rumah itu mengumpulkan handphonenya di wali kelas masing-masing sehingga yang jadi problemnya ada beberapa anak yang merasa tidak sangat membutuhkan handphone akhirnya mereka tidak bawa
--	--	--	--	--	--

					handphone jadi saat di kelas handphonenya tidak cukup maka biasanya saya mensiasatinya dengan membuat tim, di dalam Quizizz itu juga ada fitur tim ya jadi mengerjakannya itu dalam tim gitu, jadi meskipun ada tantangannya insya Allah bisa disiasati dengan seperti itu dan tantangan selanjutnya ketika menggunakan handphone itu anak mudah mudah apa ya,
--	--	--	--	--	---

					mudah lepas. Maksudnya gini, misalnya Quizizznya sudah kita kasih, mereka sudah selesai. Lalu kita lupa memantau mereka jadi main game jadi buka medsos, itu sih tantangannya
3.	Siswa Kelas VII A	RM	L	1. Apakah kamu merasa lebih tertarik untuk belajar menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional? Mengapa?	Ya, saya lebih senang belajar menggunakan Quizizz. Karena menurut saya, bila kita belajar dengan menggunakan Quizizz, rasa persaingan atau rasa ingin berkompetisi

					meningkat namun persaingan yang secara sehat.
				2. Bagaimana pengalamanmu menggunakan Quizizz selama pembelajaran? Apakah ada fitur yang sangat membantu dalam memahami materi?	Pengalaman saya saat belajar menggunakan Quizizz sangat menarik dan ada beberapa fitur yang sangat membantu saya dalam memahami materi. Contohnya kartu <i>flash</i> yang di mana, bila ada soal yang salah saat dijawab, akan ada pengulangan soal yang belum kita pahami.
				3. Apakah kamu merasa nilai atau prestasimu	Ya, tapi belum 100% benar. Namun, karena

				meningkat setelah menggunakan Quizizz?	saya tipikal anak yang lebih suka bersaing atau berkompetisi dalam belajar, saya suka dengan belajar menggunakan metode quizis.
4.	Siswa Kelas VII A	RA	P	1. Apakah kamu merasa lebih tertarik untuk belajar menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional? Mengapa?	Iya, karena menurut saya apabila kita belajar menggunakan Quizizz itu terasa lebih menarik dan tidak terlalu bosan.
				2. Bagaimana pengalamanmu menggunakan	Kalau dari pengalamanku belajar

				Quizizz selama pembelajaran? Apakah ada fitur yang sangat membantu dalam memahami materi?	menggunakan Quizizz itu sangat menarik dan ada beberapa fitur salah satunya yang membantu saya itu adalah kartu <i>flash</i> yang dimana bila ada yang salah akan ada pengulangan soal dan saya sangat suka itu.
				3. Apakah kamu merasa nilai atau prestasimu meningkat setelah menggunakan Quizizz?	Ya, tetapi belum sepenuhnya. Karena saya termasuk anak yang lebih suka belajar sambil bermain dan itu juga dapat meningkatkan nilai saya. Tentu sangat

					menyenangkan belajar menggunakan Quizizz
5.	Siswa Kelas VII G	CEC	P	1. Apakah kamu merasa lebih tertarik untuk belajar menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional? Mengapa?	Menurut saya, beraja belajar menggunakan Quizizz itu memang lebih menyenangkan dan seru karena dapat merasakan belajar di teknologi dan tidak membosankan. Biasanya guru sering menjelaskan materi, lalu kita jawab soal di buku. Sekarang kita bisa belajar di handphone

					menggunakan teknologi
				2. Bagaimana pengalamanmu menggunakan Quizizz selama pembelajaran? Apakah ada fitur yang sangat membantu dalam memahami materi?	Oke, jadi saat menggunakan aplikasi Quizizz memang jadi lebih menarik. Karena terdapat fitur untuk mengulang soal yang salah. Jadi kita bisa belajar dari kesalahan sebut. Saat bermain Quizizz, ada beberapa fitur permainan yang sangat menarik juga
				3. Apakah kamu merasa nilai atau prestasimu meningkat setelah	Tentu saja, belajar terasa lebih menyenangkan ketika menggunakan

				menggunakan Quizizz?	Quizizz karena dapat pengalaman baru belajar di handphone atau di teknologi. Di dalam Quizizz kita dapat bersaing untuk mendapatkan peringkat atas
6.	Siswa Kelas VII G	TAL	L	1. Apakah kamu merasa lebih tertarik untuk belajar menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional? Mengapa?	Saya lebih suka belajar dengan Quizizz dibanding cara biasa, karena Quizizz membuat saya lebih semangat dalam belajar dan menggunakan Quizizz banyak fitur yang menarik, beda dengan metode ceramah

					yang menurut saya membosankan.
				2. Bagaimana pengalamanmu menggunakan Quizizz selama pembelajaran? Apakah ada fitur yang sangat membantu dalam memahami materi?	Ada fitur meme dan beberapa game yang menghibur di sela-sela pembelajaran.
				3. Apakah kamu merasa nilai atau prestasimu meningkat setelah menggunakan Quizizz?	Ada kemungkinan meningkat, karena kita bisa melihat nilai atau peringkat dari peserta lain dan lebih menyenangkan karena bisa bersaing dengan peserta lain.

Lampiran V

Dokumentasi



Izin penelitian kepada Kepala Sekolah



Wawancara dengan guru PAI Kelas
VII A & VII G



Wawancara dengan guru PAI Kelas
VII A & VII G



Wawancara dengan siswa kelas VII A



Wawancara dengan siswi kelas VII A



Wawancara dengan siswa kelas VII G



Wawancara dengan siswi kelas VII G



Implementasi Aplikasi Quizizz



Suasana kelas saat pembelajaran
menggunakan Quizizz



Lapangan SMP Negeri 3 Jakarta

Perpustakaan SMP Negeri 3 Jakarta

Lampiran VI

Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 JAKARTA
Jl. Manggarai Utara IV/6 Tebet.Telp.021. 8303844 /Fax. 021. 83781104
Laman: <https://smpnegeri3jakarta.sch.id> Posel: smpnegeri3jakarta@gmail.com
email : smpnegeri3jakarta@gmail.com
J A K A R T A

Kode Pos: 12850

SURAT KETERANGAN

Nomor: 543/ PK.01.02

Yang bertandatangan dibawah ini, kepala SMP Negeri 3 Jakarta, menerangkan bahwa :

Nama : Siti Fatimatul Jahro
NIM : 2013098
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA)

Adalah benar nama tersebut diatas telah melaksanakan Riset Studi Lapangan/ Penelitian di SMP Negeri 3, dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Jakarta"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 6 Februari 2025
Kepala SMPN 3 Jakarta

H. Wanto Sumantri, S.Pd.
NIP. 196510101988031014

Lampiran VII

Form Bimbingan Skripsi

FORM BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Fatimatul Jahro

Judul : Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3

Jakarta Selatan

Pembimbing : Kurniawati Rahmah, M.Pd

NO	Hari/tanggal	Perbaikan	Paraf pembimbing
1	Kamis, 11 Januari 2024	1. Penambahan judul 2. Latar belakang 3. Rumusan masalah 4. Tujuan penelitian 5. Teknik penulisan yang disesuaikan dengan pedoman karya tulis ilmiah UNUSIA	
2	Rabu, 24 Januari 2024	1. Melengkapi <i>body note</i> 2. Salah ketik (<i>typo</i>) 3. Menghapus daftar pustaka	
3	Selasa 12 November 2024	1. Sistematika penulisan 2. Tabel rincian waktu penelitian 3. Melengkapi daftar pustaka 4. Melengkapi lembar persetujuan 5. Melengkapi form bimbingan 6. Penelitian terdahulu	
4.	Sabtu, 14 Desember 2024	1. ACC Seminar Proposal	

5.	Selasa, 14 Januari 2025	1. Revisi Seminar Proposal	
6.	Selasa, 4 Februari 2025	1. Penambahan Abstrak 2. Kata Pengantar 3. Lembar penelitian dari awal sampai akhir 4. Surat selesai penelitian dari sekolah	
7.	Selasa, 18 Februari 2025	1. Penambahan keterangan dokumentasi 2. Perbaikan Abstrak	

BIODATA PENULIS



Siti Fatimatul Jahro adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua Ayahanda Didin dan Ibunda Siti Umi Hamidah sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Dusun Cipetey, Desa Karangsari, Kecamatan Cimanggu, Kabupaten Cilacap pada tanggal 30 Agustus 2001. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari SDN Kalisari 09 Petang yang selesai pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 4 Satuatap Cimanggu sampai tahun 2016 setelah itu untuk Pendidikan menengah atas dilanjutkan di MA Fauzaniyyah yang selesai pada tahun 2019. Hingga akhirnya bisa menempuh masa Kuliah di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta.

Dengan ketekunan dan semangat yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan hal positif bagi dunia Pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas selesainya skripsi yang berjudul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di Smp Negeri 3 Jakarta Selatan”