



PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL *QUIZALIZE* BERBASIS *GAME* PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII-1 SMPN 3 KISARAN

Gusti Khairani Nasution*, Rina Hayati Maulidiah, Isnaini

Universitas Asahan, Indonesia

ABSTRACT

Digital media is used in education in order to improve the quality and services of education in this era of globalization. The learning process cannot be separated from the reciprocal relationship between teachers and students so it requires interesting and effective media in delivering the material. The aim of this research is to explore the use of game-based quizalize digital media in learning by considering student learning activities, namely learning while playing. This article is in the form of research that uses descriptive methods and a qualitative approach. Data was obtained by distributing questionnaires. The results of the questionnaire describing the learning interest of class VII-1 students at SMPN 3 Kisaran in Indonesian language subjects using game-based digital quizzes obtained an average percentage of 64% with low qualifications at the first meeting and an average result of 80% with high qualifications. at the second meeting. Based on this, the results obtained show that digital media has a significant effect in increasing students' interest in learning. The percentage of students in class VII-1 SMPN 3 Kisaran shows that the teaching and learning process using digital media makes students more active and enthusiastic in learning compared to learning without digital media.

ARTICLE HISTORY

Submitted 21 Maret 2024
Revised 23 Maret 2024
Accepted 30 Maret 2024
Published 31 Maret 2024

KEYWORDS

Digital Media; Quizalize App; Games; Indonesian Language Subjects

CITATION (APA 6th Edition)

Nasution, G, K., Maulidiah, R, H., Isnaini. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Digital Quizalize Berbasis Game Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii-1 Smpn 3 Kisaran. *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 8(2), 149-153.

*CORRESPONDANCE AUTHOR



tulisalamat@email.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i2>

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju menghasilkan teknologi canggih. Hal tersebut membawa pengaruh dalam kehidupan, khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. Perkembangan IPTEK memberikan pengaruh yang besar dalam pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi menuntut guru untuk mampu memanfaatkan hal tersebut dalam menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk dapat menciptakan pembelajaran tersebut dibutuhkan perangkat pembelajaran berbasis IT yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media belajar menjadi faktor pendukung yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Zaman ini banyak siswa yang merasa bosan mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia. Kebanyakan siswa menilai pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang menjenuhkan dan membuat bosan karena hanya berisi teks yang panjang-panjang. Hal tersebut membuat siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran di kelas. (Jaya & Azizah, 2018) menjelaskan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mengikutsertakan secara langsung siswa ketika belajar sehingga membentuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran interaktif yang memberikan ruang belajar yang kreatif dan mandiri dapat meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

(Ulfaida & Pahlevi, 2021) menyampaikan media belajar menjadi faktor yang memberikan pengaruh dalam belajar di kelas. Guru bisa mengembangkan media yang digunakan misalnya menciptakan media belajar yang berbasis IT dari aplikasi *quizalize*. Guru tidak hanya menggunakan teknologi ini sebagai bahan belajar materi saja namun mampu menghasilkan alat belajar kreatif, menyenangkan, dan inovatif guna pencapaian tujuan pembelajaran dengan optimal. (Iman, 2020) mengemukakan bahwa media dengan aplikasi *quizalize* dapat menimbulkan perspektif menarik yang tidak membosankan. Dengan adanya aplikasi *quizalize* dapat membuat siswa semangat belajar.

Arikel ini berisi penelitian tentang penggunaan aplikasi *quizalize* sebagai media belajar digital mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya aplikasi *quizalize* ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat menyediakan berbagai soal bahasa Indonesia melalui aplikasi *quizalize* ini dan siswa mampu menjawab soal dengan sistem yang berbeda dari biasanya sehingga memudahkan siswa dalam memahami soal. Penelitian yang sama dilakukan oleh Faiza Zalfa Hafizha, dkk menyebutkan terdapat pengaruh



signifikan dalam penerapan *quizalize* sebagai media digital dengan aktivitas belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Persamaan penelitian relevan tersebut dengan penelitian dapat dilihat dari variabel yang digunakan yaitu minat belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan adanya stimulus berupa media digital *quizalize* berbasis *game*.

METODE

Metode deskripsi (*deskriptif*) adalah metode yang dipakai dalam artikel ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Sugiyono, 2016). Data diperoleh dari pembagian instrument angket dengan item 25 pertanyaan yang disebarikan pada 32 siswa di kelas VII-1 SMPN 3 Kisaran. Hasil uji instrument berupa 17 item pernyataan positif dan 8 item pernyataan negatif. Angket setiap item diberikan skor alternatif berdasarkan bobot setiap jawaban yang diberikan siswa dengan ketentuan skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Ketentuan Skor Jawaban

Pilihan Jawaban	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

(Sugiyono, 2017)

Berdasarkan tabel 1 pada pernyataan positif jika siswa menjawab selalu maka nilai yang diberikan adalah 5, nilai 4 jika siswa menjawab sering, nilai 3 untuk siswa yang menjawab kadang-kadang, nilai 2 jika siswa menjawab jarang dan nilai 1 diberikan jika siswa menjawab tidak pernah. Kemudian pada pernyataan negatif diberikan nilai 1 jika siswa menjawab selalu, nilai 2 jika siswa menjawab sering, nilai 3 untuk siswa yang menjawab kadang-kadang, nilai 4 jika siswa menjawab jarang dan nilai 5 jika siswa menjawab tidak pernah.

Skor pemerolehan angket diubah menjadi persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Pemerolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Kemudian nilai tersebut diklasifikasikan dengan kriteria:

Tabel 2. Kualitas Minat Belajar Siswa

Interval	Kriteria
90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
65%-79%	Sedang
55%-64%	Rendah
0%-54%	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengaktifkan Akun Aplikasi *Quizalize*

Untuk memudahkan guru dalam membuat media belajar terlebih dahulu guru harus menyiapkan materi pembelajaran. Setelah materi disiapkan selanjutnya guru dapat membuka aplikasi *quizalize* melalui web di google yaitu www.quizalize.com atau guru juga dapat mengunduh aplikasi tersebut melalui gawai di playstore. Bagi yang belum pernah membuat akun di aplikasi *quizalize* dapat mengklik *sign up* untuk membuat akun terlebih dahulu agar dapat dengan mudah mengakses aplikasi *quizalize*. Hal yang perlu diisi ketika membuat akun yaitu data diri. Namun apabila sudah memiliki akun dapat langsung menekan *log in* di aplikasi *quizalize* dengan memasukkan email disertai sandi yang dibuat dalam pendaftaran sebelumnya.

Dalam aplikasi *quizalize* akan ditemukan keterangan *library* setelah berhasil memasukkan akun yang merupakan tempat menyimpan berbagai kuis dalam bentuk *game*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mengaktifkan akun di aplikasi *quizalize*, yaitu:

1. Buka aplikasi *quizalize* melalui web.
2. Klik *sign up* jika belum memiliki akun.
3. Lengkapi syarat yang diperlukan untuk pendaftaran mengaktifkan akun.
4. Jika sudah memiliki akun langsung tekan *log in*.
5. Masukkan email beserta sandi yang dipakai ketika mengaktifkan akun.
6. Pilih *create my quiz* untuk menciptakan kuis sendiri namun juga bisa langsung memilih kuis yang sudah dibuat oleh orang lain.

Setelah berhasil membuat kuis selanjutnya mengoperasikan media belajar ini. Pengoperasiannya dapat dilakukan dengan sebagai berikut:

1. Buka web aplikasi *quizalize* www.quizalize.com.
2. Pilih *teacher* yang menandakan pengajar.
3. Masukkan email dan sandi serta *username* yang digunakan.
4. Setelah berhasil masuk pilih *create a quiz* untuk membuat kuis.
5. Maka akan muncul tulisan *lets create a quiz*.
6. Tuliskan judul kuis, misalnya Kuis Bahasa Indonesia.
7. Kemudian pilih *save* untuk menyimpan.
8. Selanjutnya pilih *create new question* untuk memasukkan soal kuis.
9. Buatlah soal di tabel yang bertuliskan "*write question here*" kemudian tambahkan pilihan jawaban (jika memakai pilihan ganda maka pilih *multiple choice*) pada tempat *answer option1*, *answer option2*, begitu seterusnya.
10. Tandai centang jika jawaban tersebut benar.
11. Tekan *save*.
12. Tekan *finish quiz* jika sudah selesai mengisi kuis.
13. Pada tampilan *quiz detail* tuliskan kelas kemudian tekan *save details*.
14. Jika kuis tersebut dibuat untuk dikerjakan di rumah atau PR maka pilih *homework* namun jika ingin dimainkan pada saat itu juga silahkan klik *play live*.
15. Tambahkan *deadline* kemudian tekan *procced*.
16. Lalu akan muncul kode yang digunakan siswa agar dapat mengerjakan kuis.
17. Kemudian siswa dapat membuka web <https://app.quizalize.com/student/code> untuk memasukkan kode, mengisi nama dan memilih pelajaran Bahasa Indonesia.
18. Setelah itu guru dapat mengklik *play* agar siswa dapat mengerjakan kuis.
19. Nilai akan muncul ketika siswa sudah menyelesaikan semua soal dan hasilnya diurutkan mulai dari nilai yang tertinggi sampai terendah.
20. Dan hasil akan tersimpan pada *fitur classes* dengan nama kelas yang dibuat untuk mengerjakan kuis tersebut.

Penggunaan Media Belajar Quizalize Berbasis Game Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Penggunaan media belajar digital di zaman modern ini sangat diperlukan untuk mengimbangi zaman siswa. Adapun kelebihan aplikasi *quizalize* berbasis *game* ini sebagai media belajar digital yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, yaitu:

1. Mempermudah guru dalam membuat soal atau kuis.
 2. Poin akan muncul jika siswa menjawab benar soal atau kuis.
 3. Siswa dapat mengetahui jawaban yang benar jika menjawab soal dengan salah karena jika jawaban yang di pilih salah maka otomatis jawaban yang benar akan muncul.
 4. Ketika siswa telah menyelesaikan kuis maka muncul ranking dari nilai setiap siswa.
 5. Pada akhir penutup akan muncul *review question* agar dapat melihat kembali jawaban yang dipilih.
- Meskipun memiliki kelebihan aplikasi *quizalize* ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagai media belajar, yaitu:
1. Membutuhkan internet ketika penggunaan media ini dalam belajar yang pada waktu tertentu mungkin dapat bermasalah.
 2. Terdapat waktu dalam pengerjaan sehingga siswa yang awalnya dapat memperoleh peringkat tinggi dapat mengalami penurunan jika tidak dapat menggunakan waktu dengan tepat.
 3. Siswa yang terlambat masuk atau bergabung dapat menimbulkan masalah atau kendala.

Usaha guru untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar merupakan faktor penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Usaha yang dapat diterapkan guru adalah memilih metode, strategi atau model pembelajaran yang tepat dan melakukan pendekatan dengan siswa menjadi salah satu upaya yang harus dilakukan.

Melakukan pendekatan seorang guru mampu memahami karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berfokus pada siswa. Metode ceramah yang digunakan menghasilkan proses pembelajaran yang membosankan sehingga perlunya pengembangan terhadap sistem pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media digital *quizalize* berbasis *game* ketika pelaksanaan pembelajaran.

Mengikuti perkembangan siswa pada saat ini cenderung menyukai hal yang berkaitan dengan bermain. Sehingga metode belajar sambil bermain dapat menjadi strategi yang cocok digunakan guru dalam pembelajaran. Guru dapat melaksanakan kegiatan belajar dengan suasana menyenangkan dan menarik, santai namun serius akan menghilangkan rasa malas dan ngantuk siswa. Pelaksanaan metode belajar sambil bermain ini bersifat edukatif selain pembelajaran terlaksana dengan menyenangkan juga membuat siswa lebih mudah mengerti terkait materi pelajaran.

Selama penerapannya media digital *quizalize* ini pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-1 SMPN 3 Kisaran peneliti memperoleh hasil bahwa siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Hasil riset menunjukkan penggunaan media digital *quizalize* berbasis *game* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga disimpulkan bahwa media digital *quizalize* memberikan pengaruh baik dalam aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media audiovisual dan guru memakai metode ceramah menghasilkan rasa bosan dan ngantuk dan membuat siswa cenderung tidak mendengarkan bahkan ada yang membuat keributan. Namun sebaliknya ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media digital ini dan melibatkan siswa secara langsung bisa meningkatkan ketertarikan serta minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

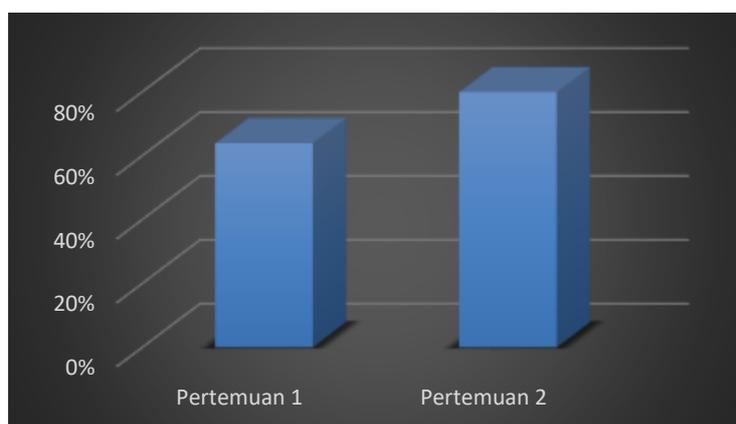
Hasil Minat Belajar Siswa

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Satu pertemuan dilakukan dalam 40 menit. Pada pertemuan pertama pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media hanya berupa audiovisual kemudian dibagikan angket minat belajar kepada seluruh siswa di akhir pembelajaran. Kemudian pada pertemuan kedua pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media digital *quizalize* berbasis *game* dan angket kembali dibagikan di akhir pembelajaran. Hasil akumulasi nilai angket diperoleh bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa. Pada pertemuan pertama rata-rata minat belajar siswa sebesar 64% yang termasuk ke dalam kategori rendah. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan minat belajar siswa menjadi 80% dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media digital *quizalize* berbasis *game*. Berikut adalah tabel hasil minat belajar siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua:

Tabel 3. Rata-Rata Minat Belajar Siswa

Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
64%	80%
Rendah	Tinggi

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan penggunaan media digital *quizalize* berbasis *game* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa semakin aktif dan antusias mengerjakan kuis yang dibuat dalam *game* dan masing-masing berjuang untuk mendapatkan nilai tertinggi dari teman-temannya. Meningkatnya minat belajar siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan fitur-fitur yang menarik dalam penyajian soal juga membuat siswa lebih mudah memahami soal yang disajikan. Persentase peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 1. Persentase Peningkatan Minat Belajar Siswa

SIMPULAN

Adapun simpulan dari penelitian ini yaitu pentingnya guru memilih media belajar yang memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan karakteristik siswa dengan memperhatikan kodrat alam dan kodrat zaman siswa. Media digital *quizalize* adalah media berbasis *game* yang efektif digunakan oleh guru selama pembelajaran. Media *quizalize* merupakan salah satu media digital kekinian yang mudah diakses dan bisa menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Dalam penerapannya di kelas salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu mengembangkan media belajar yang inovatif, menarik, dan kreatif. Deskripsi minat belajar siswa kelas VII-1 SMPN 3 Kisaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media digital *quizalize* berbasis *game* diperoleh persentase rata-rata sebesar 64% dengan kualifikasi rendah pada pertemuan pertama dan memperoleh hasil rata-rata 80% dengan kualifikasi tinggi pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media digital *quizalize* berbasis *game* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media digital *quizalize* berbasis *game* ini membuat siswa antusias karena merupakan *challenge* bagi setiap siswa. Media digital *quizalize* ini juga dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran dengan optimal baik pada aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *quizalize* ini berjalan dengan efektif dengan suasana belajar yang nyaman, aman dan siswa antusias mengikuti pembelajaran.

REFERENSI

- Iman, N. (2020). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kimia Terhadap Kuis Berbasis Platform Online Sebagai Media Evaluasi Belajar*. Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jaya, S. I., & Azizah, L. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Imajinatif Dalam Keterampilan Menulis Paragraf Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA Sma Negeri 3 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(1), 70–77.
- Kartika, R., Siambaton, M. Z., & Yani, R. (2022). Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan aplikasi quizziz terhadap respon siswa di era pandemi pada materi teks anekdot kelas X SMA Al-Ulum Medan. *Kode: Jurnal Bahasa*, 11(2), 22-31.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Ulfaida, U., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran online terhadap hasil belajar melalui minat belajar siswa pada kelas x otkp di smkn1 lamongan. *Jurnal Edukasi*, 8(2), 25–31.