

Implementasi Video Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Biologi Siswa Kelas X di SMA Negeri 30 Jakarta

Indar Prabowo¹, Septika Augis Ulmi Kaan²

Institut Agama Islam Al-Ghurabaa
Email: prabowoindar89@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang berkualitas akan memotivasi guru dan siswa untuk aktif dari awal sampai akhir kegiatan. Maka dari itu diperlukan inovasi dan kreativitas guru dalam proses perencanaan dan pemilihan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah Quizizz. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengujicobakan variabel penelitian pada kelas eksperimen yang berjumlah 35 sampel penelitian siswa kelas X di SMAN 30 Jakarta yang dipilih berdasarkan purposive sampling. Penelitian dilakukan pada 2 kelas yaitu 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Data penelitian diperoleh dengan menganalisis hasil kuisioner minat belajar dengan menggunakan SPSS 26 yang dijadikan sebagai uji hipotesis penelitian yaitu meningkatkan minat belajar siswa. Sebelumnya, peneliti melakukan observasi melalui tiga kegiatan yaitu wawancara dengan guru, wawancara dengan siswa dan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas. Data penelitian diperoleh dengan menganalisis hasil kuisioner minat belajar yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran biologi dilaksanakan. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan analisis data menggunakan SPSS 26 yang dijadikan sebagai uji hipotesis penelitian yaitu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil analisis data membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu ada pengaruh implementasi video interaktif berbasis quizizz terhadap minat belajar biologi siswa kelas X di SMA Negeri 30 Jakarta. Dengan demikian diperlukan pelatihan bagi para guru untuk mengembangkan implementasi aplikasi quizizz khususnya pengembangan video interaktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *video interaktif, quizizz, minat belajar biologi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas akan memotivasi guru dan siswa untuk aktif dari awal sampai akhir kegiatan. Namun pada kenyataannya, keaktifan siswa tidak selalu konsisten, terkadang hanya di awal kegiatan saja, kemudian merasa jenuh di tengah sampai akhir kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berkualitas tidak hanya ditunjukkan dengan hasil belajar, namun terkait pula minat belajar siswa dari awal hingga akhir kegiatan. Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh metode maupun media pembelajaran yang digunakan. Menurut Ali (2018), metode bermain dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan keaktifan seluruh siswa dalam belajar.

Maka dari itu diperlukan inovasi dan kreativitas guru dalam proses perencanaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan karakteristik siswa di kelas. Dalam teori Konstruktivisme Jean Piaget (1950), mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengkonstruksi pengetahuan. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan, karena video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan

memperdalam pemahaman konsep. Selain perkembangan metode pembelajaran, kemajuan teknologi dan informasi pada media pembelajaran juga berperan penting dalam membantu proses belajar mengajar, sehingga siswa bisa memanfaatkannya untuk dijadikan alat bantu dalam menerima materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sapriyah (2019), bahwa sebuah media dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting agar suatu pembelajaran berjalan dengan baik, efektif, dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas (Wahyuningtyas : 2020).

Media berbasis digital tengah dikembangkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah quizizz yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Humairoh : 2023). Quizizz menyediakan banyak kegiatan, baik penyampaian materi sampai dengan evaluasi pembelajaran. Guru dapat memilih versi quizizz yang akan digunakan, mulai dari standar sampai dengan premium. Tentunya masing-masing memiliki kelebihan fitur yang dapat dimanfaatkan guru. Semakin banyak fitur belajar, maka akan semakin variatif proses pembelajaran. Variasi inilah yang dapat menjadi faktor meningkatkan minat belajar dan kualitas proses pembelajaran, sesuai menurut pendapat Situmeang et al, (2022) yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga dapat meningkatkan minat mereka terhadap proses belajar itu sendiri. Selain sebagai media penyampai materi, quizizz juga sangat bermanfaat untuk evaluasi pembelajaran siswa, cocok diterapkan karena selain mudah diakses dan menarik perhatian peserta didik dalam mengerjakan soal, pendidik juga dapat melakukan penilaian atau evaluasi lebih cepat karena sudah otomatis disediakan oleh sistem. (Alfiani et al., 2024).

Pengembangan teknologi pembelajaran oleh guru melalui aplikasi Quizizz masih terfokus pada penyajian konten materi dan evaluasi. Minat belajar siswa juga masih dikendalikan oleh guru secara verbal. Berdasarkan masalah ini, maka peneliti mengambil rumusan masalah Bagaimana implementasi video interaktif berbasis quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang termanajemen dengan baik akan memudahkan guru dalam mengendalikan proses pembelajaran. Dari berbagai media yang disediakan quizizz, video interaktif menjadi salah satu konten menarik dalam proses pembelajaran, karena siswa aktif menemukan konsep dan fokus menyimak. Aplikasi ini cocok diterapkan pada pembelajaran IPA termasuk biologi sebagaimana hasil penelitian Siska (2021) yang membuktikan media quizizz dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. Namun ada juga kelemahan pada aplikasi ini. Quizizz mempunyai kekurangan serta kelebihan tersendiri. Menurut (Amanah et al., 2020) dijelaskan sebagai berikut : a) tiap siswa yang memberikan jawaban benar, akan mendapatkan beberapa poin untuk satu soal yang telah dijawab dengan benar, dan siswa peringkat sementara siswa dapat terlihat setelah menjawab setiap soal yang dijawab. b) Setelah siswa selesai mengerjakan soal, setelahnya terdapat bentuk tampilan Review Question, tampilan ini

dimaksudkan untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih. sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut : a) Siswa dapat membuka pada tab baru. b) Akan susah dalam mengawasi peserta didik ketika membuka tab baru.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengujicobakan variabel penelitian pada kelas eksperimen. Perlakuan diberikan kepada 35 sampel penelitian, yaitu siswa kelas X di SMAN 30 Jakarta. Purposive sampling dipilih oleh peneliti dalam menentukan jumlah sampel penelitian ini. Data penelitian diperoleh dengan menganalisis hasil kuisisioner minat belajar yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran Biologi dilaksanakan, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis data menggunakan SPSS 26 yang dijadikan sebagai uji hipotesis penelitian yaitu meningkatkan minat belajar siswa. Sebelumnya, peneliti melakukan observasi melalui tiga kegiatan yaitu wawancara dengan guru, pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas dan menyebarkan kuisisioner minat belajar kepada sampel penelitian. Hasil observasi inilah yang dijadikan sebagai latar belakang penelitian sehingga dilakukan perlakuan variabel media video interaktif quizizz pada kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen, yaitu Uji Validitas serta Uji Reliabilitas. Uji Validitas dilakukan dengan menggunakan rumus product moment yang diperoleh dari 25 pernyataan yang telah diujikan, hasil yang didapat adalah 20 pernyataan valid dan 5 pernyataan tidak valid. Data disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Validitas

No	Keterangan	Jumlah
1	Valid	20
2	Drop	5

Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cornbach* diperoleh hasil yang reliabel dengan $n = 35$ responden dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh r_{hitung} sebesar 0,842 dan r_{tabel} 0,334 sebagaimana disajikan dalam bentuk tabel yang ada pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Uji Reliabilitas

No	Keterangan	Nilai
1	N	Abstract
2	α	0,05
3	r_{hitung}	0,842
4	r_{tabel}	0,334
5	Hasil	Reliabel

Instrumen yang telah dinyatakan validitasnya selanjutnya diberikan kepada siswa untuk mengukur minat belajarnya terhadap Biologi. Deskripsi data hasil pengukuran minat belajar siswa yang telah dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu X-3 sebanyak 35 siswa didapatkan hasil sebagaimana disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Deskripsi Data Kelas Eksperimen

No	Keterangan	Nilai
1	N	35
2	Xi	109
3	Xmax	128
4	Xmin	103
5	Me	109
6	Mo	105
7	Si	7
8	Si ²	49

Berdasarkan data yang sudah tertera pada tabel 3, diketahui hasil skor tertinggi yaitu 128 dan skor terendah 103. Nilai rata-rata 109 dengan simpangan baku 7 dan varians 49. Adapun deskripsi data hasil pengukuran minat belajar siswa pada kelas kontrol yaitu kelas X-4 sebanyak 35 siswa diperoleh hasil seperti disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Data Kelas Kontrol

No	Keterangan	Nilai
1	N	35
2	Xi	92
3	Xmax	108
4	Xmin	89
5	Me	91
6	Mo	88
7	Si	6
8	Si ²	36

Berdasarkan yang sudah disajikan pada tabel 4 didapatkan hasil skor tertinggi yaitu 108 dan skor terendah 89. Nilai rata-rata 92 dengan simpangan baku 6 dan varians 36. Untuk mengetahui pengaruh video interaktif berbasis quizizz terhadap minat belajar siswa, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji statistik inferensial, yaitu uji-t. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, dan homogenitas. Uji persyaratan analisis normalitas digunakan dengan uji liliefors suatu sampel dikatakan normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil perhitungan uji normalitas disajikan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Uji Liliefors

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Lhitung	0,1337	0,1735
2	Ltabel	0,1705	0,1705
3	Kriteria	$L_{hitung} < L_{tabel}$	$L_{hitung} < L_{tabel}$
4	Keterangan	Normal	Normal

Dari hasil pengujian uji normalitas pada tabel 5 dapat terlihat bahwa masing-masing kelas mendapatkan hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$. Pada kelas eksperimen didapatkan 0,1337 sebagai nilai L_{hitung} dan nilai L_{tabel} untuk $n=35$ dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,1705. Karena $0,1337 < 0,1705$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal. Untuk uji persyaratan analisis homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji fisher atau uji f. adapun hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat dari yang sudah disajikan pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Uji Fisher

No	Keterangan	Nilai
1	N	Abstract
2	α	0,05
3	r-hitung	0,842
4	r-tabel	0,334
5	Hasil	Reliabel

Dari hasil pengujian homogenitas yang sudah disajikan pada tabel 6 diperoleh $F_{hitung} = 1,43$ dan $F_{tabel} = 2,02$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,43 < 2,01$, hal ini memberikan kesimpulan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Setelah dinyatakan normal dan homogen, maka dilanjutkan Uji hipotesis menggunakan Uji-t. dengan Kriteria H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan sebaliknya H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebagaimana telah disajikan pada data tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Uji -t

No	Keterangan	Nilai
1	t_{hitung}	Abstract
2	t_{tabel}	9,63
3	Keterangan	2,033

Hasil perhitungan uji-t pada penelitian ini diperoleh = 9,63 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ Dikarenakan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9,63 > 2,011$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan bahwa pada penelitian ini, hipotesis diterima berarti ada pengaruh implementasi video interaktif berbasis quizizz terhadap minat belajar biologi siswa kelas X di SMA Negeri 30 Jakarta.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya pengaruh video interaktif berbasis quizizz terhadap minat belajar biologi siswa. Hal ini dipengaruhi juga oleh sistem manajemen yang baik dalam aplikasi quizizz (Citra, 2020) yang telah diatur oleh guru, yaitu dengan memberikan 10 pertanyaan singkat dalam video. Siswa diwajibkan menjawab setiap soal dengan aturan apabila ada soal yang belum terjawab maka siswa tidak dapat melanjutkan menyimak tayangan video berikutnya. Semakin lama mereka menyelesaikan video, maka semakin lama duarasi waktu yang diperlukan, artinya mereka tidak dapat menyelesaikan tepat waktu. Ketepatan waktu dalam menyimak video pembelajaran dan nilai dari hasil jawaban 10 pertanyaan singkat akan menjadi salah satu bagian hasil pembelajaran siswa pada saat ini.

Durasi waktu penyelesaian siswa dapat menjadi ukuran fokus dan minat belajar siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan menyimak video pembelajaran di laptop atau handphone siswa masing-masing, masih terdapat peluang/celah kecurangan yaitu melewati bagian video sehingga siswa tidak secara utuh menyimak video pembelajarannya. Ini menjadi bagian penting manajemen media pembelajaran guru yang telah diatur secara sistem dari aplikasi quizizz (Kurniawan et al., 2020). Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk mengembangkan kemampuan penggunaan media berbasis teknologi saat ini. Semakin banyak media teknologi yang digunakan, maka akan semakin banyak pula perbandingan kelebihan dan kekurangannya, sehingga dapat memilih media yang paling cocok/tepat untuk diterapkan.

Pada proses pembelajarannya sering terlihat siswa yang memiliki perhatian yang kurang saat penyampaian materi, hal itu dikarenakan kurangnya perhatian atau minat siswa pada pembelajaran. Minat belajar timbul dari faktor internal dan aspek psikologi yang memiliki pengaruh yang sangat dasar pada proses kegiatan pembelajaran dan kemajuan bagi peserta didik, serta kemajuan bagi siswa (AH et al., 2019). Sedangkan menurut (Heriyati, 2017) minat belajar berasal dari aspek psikologi seseorang yang dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar seseorang tersebut. Dalam membangun rasa minat belajar yang tinggi pada peserta didik, guru memerlukan alat bantu sebagai pemantik perhatian pada pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran seringkali berguna dalam pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang diberikan oleh sumbernya pada penerima (Fauza et al., 2020).

KESIMPULAN

Setelah dilakukan pengumpulan data dan olah data hasil penelitian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Terdapat pengaruh pada implementasi video interaktif berbasis quizizz terhadap minat belajar biologi siswa kelas X di SMA Negeri 30 Jakarta.
2. Untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui video interaktif Quizizz diperlukan manajemen yang sistematis agar siswa tidak dapat melewati (*no skip*) video sehingga menyimak dari awal sampai akhir penayangan. Guru memberikan 10 pertanyaan singkat dalam video. Siswa yang tidak menjawab, tidak dapat melanjutkan menonton video pembelajarannya. Hal ini menjadi faktor kuat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih fokus dan konsentrasi dalam menyimak video pembelajaran.
3. Minat belajar siswa mengalami peningkatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Hal ini dikarenakan mereka merasa memiliki tanggung jawab masing-masing untuk menyimak video interaktif dan harus menyelesaikannya tepat waktu. Hal ini akan melatih konsentrasi dan kedisiplinan para siswa.

Untuk lebih meningkatkan implementasi aplikasi quizizz diperlukan pelatihan khusus bagi para guru di sekolah, tidak hanya sebatas penyajian konten dan evaluasi, melainkan manajemen aplikasi yang meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat pula menambahkan *ice breaking* dalam bentuk tebak gambar atau pantun untuk mencegah

kejenuhan dan menjadikan kegiatan lebih menggembirakan sesuai dengan salah satu prinsip pendekatan *deep learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- AH, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>
- Alfiani Nursafitri, Asep Purwo Yudi Utomo, Mu'allimatun Najihah, Sahrul Mubarak, Arka Yanitama, Eva Wulandari, Ani Wahyuni. Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Sadewa*, 2(4), 13-22. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1184>
- Ali Asmi, Hendri Neldi, Khairuddin (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas VIII-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar. *Jurnal Mensana*, 2(1), 33-44. <https://doi.org/10.24036/jm.v3i1.64>
- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamet. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117–132. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Fauza, L., & Farida, I. (2020). Pengembangan media komik siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v di sekolah dasar. *Jpgsd*, 08, 89–99. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 22–32. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>
- Humairoh (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1>
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas v sd. *E-Journal.Hikmahuniversity.Ac.Id*, 03(01), 37–41. <https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i2.33471>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

- Sapriyah (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 470-477.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Siska Yolanda, Septi Fitri Meilana (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915-921.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Sugiono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Wahyuningtyas (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif Ilmu Pendidikan*. 2(1), 77-85.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>