

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika

¹Sri Jumini, ²Sita Dewi, ³Alifiyah Hidayatun, ⁴Fatiatun, ⁵Intan Masruroh, ⁶Deni Aryati
^{1,2,4,5,6}Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sains dan Al-Qur'an Jl. KH. Hasyim Asy'ari Km.03 Kalibebber, Kec. Mojotengah Kab. Wonosobo
³Madrasah Aliyah Negri 2 Wonosobo Jl. Dieng No. Km. 05, Krasak, Kecamatan Mojotengah, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah
 Email Korespondensi: sitadewi890@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 12 Oct 2022 Revised: 24 Dec 2022 Published: 30 Dec 2022</p> <p>Keywords Interactive learning media, quizizz applications, learning motivation</p>	<p>Use of Interactive Learning Media with the Quizizz Application to Increase Student Motivation in Learning Physics. The purpose of the study was to increase students' motivation to learn physics by using interactive learning media based on the Quizizz game. Teachers in the 5.0 industrial revolution must be able to create fun and innovative learning by utilizing technological developments, without losing the essence and material that will be delivered by the teacher. This study uses a qualitative description method, which describes the implementation of interactive learning media using the Quizizz game to increase motivation to learn physics. The discussion focuses on the Physics quiz model in the Quizizz application and the results of the Quizizz game implementation. Based on the results of the study, it can be said that the application of the Quizizz game during learning increases students' learning motivation.</p>
Informasi Artikel	Abstrak
<p>Sejarah Artikel Diterima: 12 Oct 2022 Direvisi: 24 Des 2022 Dipublikasi: 30 Des 2022</p> <p>Kata kunci Media pembelajaran intraktif, aplikasi quizizz, motivasi belajar</p>	<p>Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi belajar fisika siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz. Guru dalam revolusi industri 5.0 harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, tanpa kehilangan esensi dan materi yang akan disampaikan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskripsi, yaitu mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan game Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar fisika. Pembahasan berfokus pada model kuis Fisika pada aplikasi Quizizz serta hasil implementasi game Quizizz. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan game Quizizz selama pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>
<p>Sitasi: Jumini. S., Dewi, S., Hidayatun, A., Fatiatun, F., Masruroh, I., & Aryati, D. (2022), Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika, <i>Kappa Journal</i>. 6(2), 347-356.</p>	

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat berdampak pada sejumlah industri, termasuk pendidikan, dan diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan secara global. Pada Era digitalisasi disebut juga dengan revolusi industri. 5.0. Proses pembelajaran harus lebih efektif dan efisien mengingat kemajuan teknologi. Melalui penggunaan perangkat multimedia berbasis TI, kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan berbagai cara agar lebih menarik dan interaktif. Ada banyak alat pembelajaran menarik yang sudah tersedia bagi guru untuk digunakan, baik secara gratis maupun berbayar.

Pendidikan telah dipengaruhi secara positif oleh kemajuan teknologi informasi di era digitalisasi (Herlambang & Hidayat, 2016), yang berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan (Nasrullah, Ende, & Suryadi, 2017).

Guru dapat ikut serta meningkatkan penggunaan media pembelajaran untuk mengembangkan literasi teknologi pada guru, khususnya dalam pembelajaran Fisika. Pesan ini dapat menyebabkan peningkatan penggunaan media pembelajaran dalam perkembangan teknologi. Siswa sering melihat fisika sebagai subjek yang menantang (sulit) karena mereka percaya bahwa pelajaran fisika hanya membutuhkan pemahaman konseptual, tetapi siswa juga dapat memperoleh keterampilan proses sains melalui pembelajaran Fisika, sehingga pengetahuan siswa tentang sifat Fisika menjadi lebih utuh, baik sebagai produk dan sebagai proses. (Lesmono dkk., 2012). Hal ini menyebabkan siswa percaya bahwa fisika adalah mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan menakutkan.

Dengan adanya permasalahan diatas maka akibatnya, guru dituntut untuk menciptakan kelas yang aktif, efektif, berkualitas, dan dapat memotivasi siswa untuk belajar Fisika. Agar siswa memperoleh hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan capaian pembelajaran, guru harus merancang strategi yang efisien. Siswa dapat mempelajari dan memahami mata pelajaran Fisika berkat strategi pengajaran dan media pembelajaran yang efektif.

Perangkat pembelajaran menjadi penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena digunakan dalam penyampaian materi siswa melalui media pembelajaran. Guru dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk menyediakan alternatif pembelajaran fisika yang tidak membosankan bagi siswa, sehingga mereka dapat menikmati pembelajaran fisika. *Quizizz* adalah aplikasi media pembelajaran interaktif dengan fitur game yang dapat menggabungkan aktivitas multiplayer ke dalam pembelajaran dan menjadikan praktik kelas lebih menyenangkan dan interaktif (Purba.2019). Siswa hanya perlu menggunakan perangkat elektronik yang mereka gunakan di kelas untuk menerapkan penggunaan game *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, menawarkan banyak fitur permainan, seperti musik, tema, meme, dan avatar, untuk membuat belajar lebih menghibur. Media pembelajaran berbasis *game* adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan kuis atau materi evaluasi agar pembelajaran lebih menghibur, menyenangkan, dan menarik. Menurut Henry, penggunaan game berdampak positif, Salah satu manfaat tersebut adalah permainan memberikan latihan logika dan pemecahan masalah dengan cara yang menghibur dan menyenangkan (2010). Aplikasi seperti ini layak untuk dijadikan sebagai aplikasi media pembelajaran interaktif di era 5.0 saat ini, karena proses pembelajaran menjadi lebih sederhana dan proses evaluasi menghasilkan hasil yang lebih cepat, siswa akan menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Terdapat juga penilaian yang langsung terlihat pada setiap perangkat elektronik yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis game *Quizizz* agar siswa dapat termotivasi untuk belajar karena persaingan yang sehat dan membuat hasil belajar siswa dapat lebih ditingkatkan. Siswa dapat melihat peringkatnya langsung di papan peringkat selama proses pembelajaran kuis. Guru dapat mengarahkan dan mengawasi belajar siswa. Guru juga dapat mengakses hasil kuis siswa sebelumnya. Sebelumnya, proses pembelajaran dalam bentuk kuis sering dilakukan secara tertulis di atas kertas. Namun, dengan permainan

quizzz, guru dapat menggunakan perangkat elektronik yang digunakan siswa untuk membantu motivasi belajar siswa, yang dapat membantu motivasi belajar.

Terdapat beberapa artikel yang mengupas penggunaan aplikasi *Quizizz*; dalam penelitian tersebut, peneliti menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi siswa. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu cara untuk mengurangi permasalahan dalam proses pembelajaran yang belum menyenangkan dan masih membosankan. Strategis pendidikan berbasis teknologi dari perspektif naratif dapat menjadikan salah satu pemecahan masalah dalam pembelajaran di Indonesia pada saat masih banyak dilakukan secara konvensional atau ceramah. Oleh karena itu, khususnya bagi siswa SMA dan MA menghasilkan upaya untuk perumusan pemecahan masalah melalui penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Sering kita tahu bahwa siswa SMA dan MA berada dalam fase perkembangan emosional, yang terkadang dapat menyebabkan proses kerja otak melambat pada saat siswa melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan untuk melakukan perubahan pembelajaran yang lebih efektif tanpa menghilangkan materi dan esensi yang telah dijelaskan oleh guru. Aplikasi *Quizizz* dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dengan meningkatkan motivasi belajar mereka. Menurut Dewi, C.K., pembelajaran berbasis game dapat merangsang komponen *verbal* dan *visual* siswa, sehingga lebih mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif (2018).

Bedasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran akan lebih membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi fisika. Mengikuti perkembangan era digitalisasi saat ini guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran yang intraktif, sehingga peneliti melakukan penelitian media pembelajaran interaktif dengan penerapan teknologi informasi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Intraktif dengan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika”. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih interaktif. Hal ini juga dilakukan agar proses pembelajaran bisa memanfaatkan multimedia yang ada di era digitalisasi dan perkembangan teknologi informasi. Sehingga tujuan penggunaan metode ini untuk sekedar mengetahui peningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran fisika dengan memperkenalkan suasana baru melalui penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz*.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dan dokumentasi. Studi literatur (studi pustaka) sering disebut sebagai rangkaian kegiatan membaca, serta pengumpulan dan pencatatan data penelitian. Penelitian ini akan memberikan banyak kutipan data untuk memberikan gambaran tentang penyajian data penelitian. Analisis data dan teknik deskriptif kualitatif digunakan dalam studi ini.

Dalam hal tersebut, biasanya penelitian dilakukan dalam kondisi alamiah, maka metode penelitian kualitatif disebut juga dengan metode penelitian naturalistik (Sugiyono, 2016). Tujuan penggunaan metode ini untuk sekedar mengetahui peningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran fisika dengan memperkenalkan suasana baru melalui penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz*.

Penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan penerapan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat motivasi belajar fisika siswa.

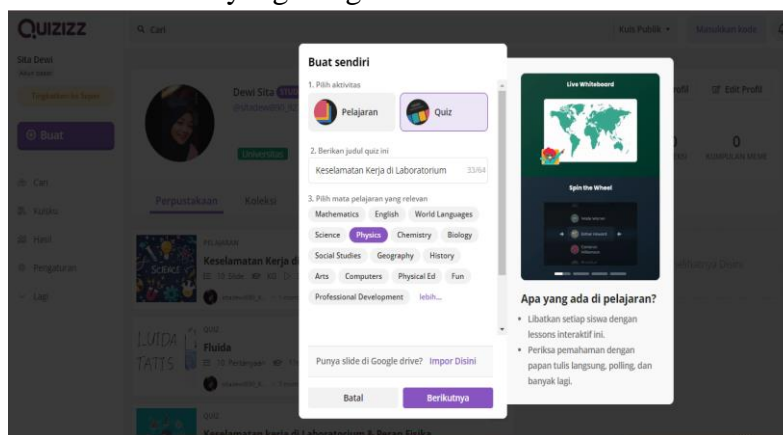
HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Aplikasi *Quizizz* Pembelajaran Fisika

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan perancangan model permainan *Quizizz* Fisika yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mendukung proses penelitian, peneliti harus menyelesaikan tahap persiapan. Peneliti juga membuat rencana materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan model permainan *Quizizz* Fisika yang akan diamati. Materi yang akan digunakan pada pembelajaran yaitu materi pelajaran Fisika pada kelas X materi Peran Fisika dalam Kehidupan dan Keselamatan Kerja di Laboratorium dan pada Bab 1 Hakikat Fisika sesuai berdasarkan materi yang diberikan guru pengajar Fisika kepada siswa di MAN 2 Wonosobo.

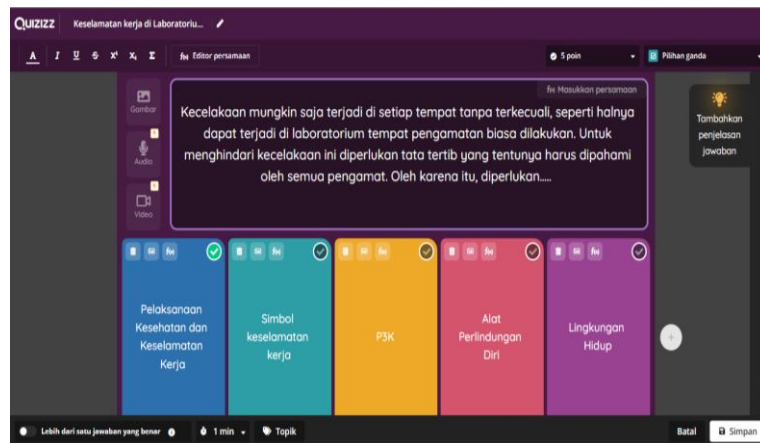
Siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang telah diajarkan oleh guru karena media pembelajaran dalam pendekatan ini menarik dan beragam, serta karena setiap pertanyaan dan jawaban berisi penjelasan yang cukup mendalam. Media pembelajaran intraktif dengan aplikasi *Quizizz* meningkatkan pembelajaran di kelas dengan menambahkan kesenangan dan interaksi. Sehingga hasilnya, siswa akan lebih termotivasi dan antusias dalam mengerjakan pelajaran Fisika.

Quizizz dapat digunakan secara bebas sebagai media pembelajaran interaktif karena menyediakan fitur untuk mendesain model materi ataupun pertanyaan secara bebas, sehingga model pertanyaan dapat menyesuaikan dengan materi ajar Fisika yang akan digunakan. Guru dapat mengakses aplikasi *Quizizz* dengan membuka <https://quizizz.com> dan mendaftar di halaman tersebut. Selanjutnya guru dapat melaksanakan proses pembelajaran fisika dengan membuat model materi atau kuis yang diinginkan.

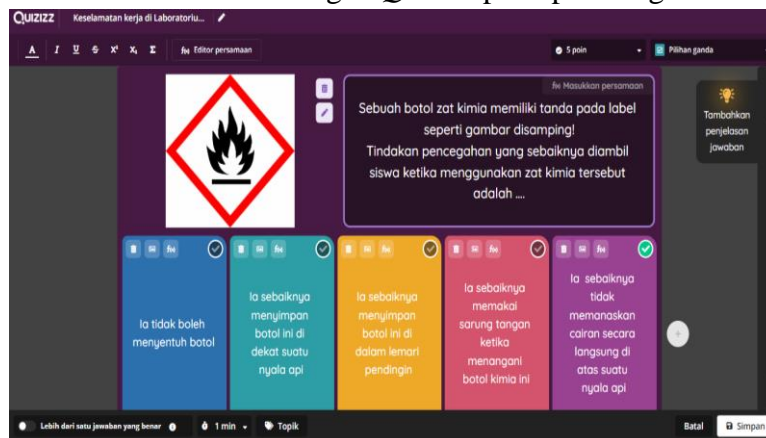


Gambar 1. Membuat kuis pada *Quizizz*

Guru dapat menambahkan media pembelajaran dengan berupa audio, gambar, atau video pada setiap pertanyaan atau jawaban agar dapat menambah media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, karena ada beberapa fitur yang dapat digunakan guru berupa angket (*poll*), pilihan ganda (*multiple choice*), isian yang kosong (*fill in the blank*), checkbox (\surd).



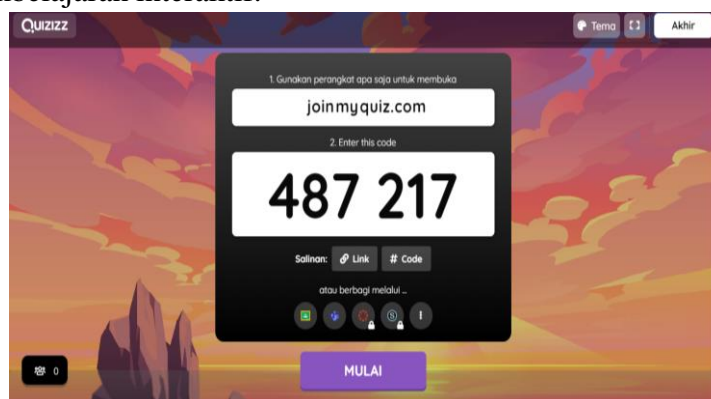
Gambar 2. Perancangan Quizizz pada pilihan ganda



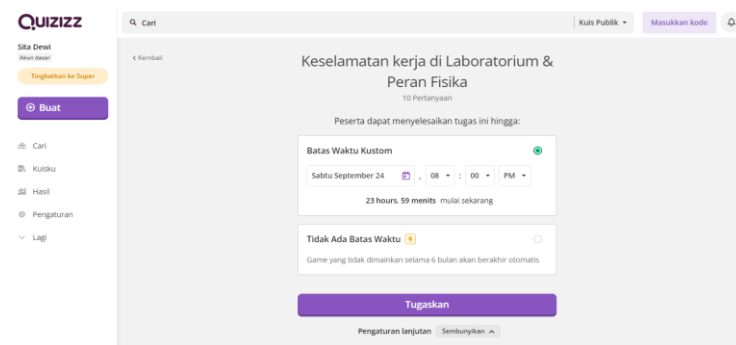
Gambar 3. Perancangan Quizizz dengan gambar

Dalam penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* guru dapat memberikan berbagai jenis soal pada saat membuat media pembelajaran interaktif ini, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang akan dipenuhi selama proses pembelajaran Fisika. Guru kemudian membuat media pembelajaran interaktif berupa permainan, dalam menyimpannya sehingga, halaman *Quizizz* secara otomatis menghasilkan kode untuk dibagikan kepada siswa. Waktu kuis juga dapat diatur oleh guru.

Ada beberapa keunggulan lain dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan untuk memulai kuis secara bersamaan atau sebagai pekerjaan rumah bagi siswa dengan mengatur waktu proses pembelajaran. Siswa juga dapat memanfaatkan program *Quizizz* untuk menarik nilai kuis dari kelas fisika secara otomatis melalui media pembelajaran interaktif.

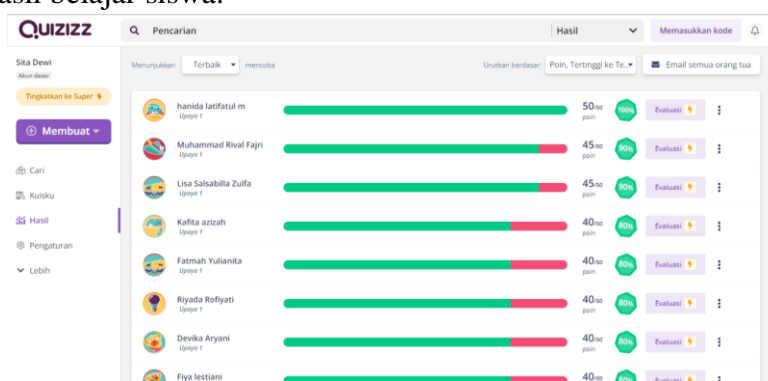


Gambar 4. Kode Akses Siswa untuk mengikuti Pembelajaran Fisika



Gambar 5. Fitur Setting waktu dalam melakukan pembelajaran Fisika

Guru dapat secara otomatis mendownload hasil penelitian media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Quizizz* dalam bentuk *excel spreadsheet*. Terdapat fitur lain dari aplikasi *Quizizz* ini adalah dapat mengirimkan hasil nilai siswa secara otomatis kepada orang tua melalui email setelah proses pembelajaran selesai. Hal ini tentunya akan memungkinkan orang tua untuk memantau perkembangan motivasi belajar siswa, yang secara otomatis akan meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 6. Tampilan Peringkat hasil kuis siswa

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy	Score	Correct	Incorrect	Unattempted	Total Time Taken	Started At	Info
1	hanida	latifatul m	10	100%	8100	10	0	0	04:40	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
2	Dhika	Aryani	10	80%	7800	8	2	0	03:08	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
3	Lisa	Salsabila Zulfia	10	90%	7200	9	1	0	05:05	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
4	Muhammad	Rival Fajri	10	90%	7100	9	1	0	02:44	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
5	Muhammad	Rival Fajri	10	80%	7100	8	2	0	04:53	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
6	Kafifa	azizah	10	80%	6970	8	2	0	02:54	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
7	Rival	latifatul m	10	80%	6800	8	2	0	04:07	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
8	Riyada	Rofiyati	10	80%	6680	8	2	0	05:47	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
9	Naima	Firdaus Azis	10	80%	6520	8	2	0	05:04	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
10	Fatmah	Salsabila	10	80%	6450	8	2	0	04:42	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
11	Ahmad	Mauludin Fanani	10	80%	6430	8	2	0	05:08	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
12	Ahmad	Naufal Ibrahim	10	80%	6330	8	2	0	05:36	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
13	Lisa	rahma	10	80%	6200	8	2	0	05:21	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
14	hani	Zumarnah_X1	10	80%	6190	8	2	0	06:02	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
15	Fatmah	rita	10	80%	6170	8	2	0	05:35	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
16	ANANDWIJAYA_20	...	10	80%	5880	8	4	0	02:28	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android
17	Muhammad	...	10	80%	5780	7	4	0	04:18	Tue 23 Aug 2022, 11:18 AM	me Mobile on Android

Gambar 7. Hasil perolehan nilai kuis dalam bentuk *spreadsheet*

Gambar 6 mengilustrasikan opsi untuk membagikan hasil nilai siswa kepada orang tua melalui email dengan menampilkan hasil kuis siswa dalam bentuk penilaian. Cukup klik kolom kanan daftar siswa untuk mengakses kemampuan distribusi file dengan cepat dan mudah. Selain itu, Gambar 7 menunjukkan hasil akumulasi hasil kuis dalam bentuk *spreadsheet* dalam format Excel. Dengan fitur ini, guru akan lebih mudah memasukkan hasil kuis pada siswa.

Gambar 7 dan 8 dapat diunduh oleh guru sebagai analisis skor siswa karena menampilkan hasil yang secara otomatis terekam dengan bentuk *spreadsheet* yang dibuat di *Microsoft Exce*, yang merupakan akumulasi skor siswa setelah mengikuti kuis online *Quizizz*. Jumlah jawaban benar dan salah yang diberikan oleh siswa akan dihitung, dan tanggapan

siswa terhadap semua pertanyaan akan dicatat secara otomatis. Contohnya pada pertanyaan “Tono akan melakukan percobaan mandiri yang akan dilakukan di Laboratorium. Tono merasa bahwa ia sudah bisa dalam melakukan percobaan tersebut sehingga ia, merasa tidak perlu izin dengan guru. Dalam pernyataan tersebut tono dapat dikatakan bahwa” tercatat 25 siswa yang benar dan terdapat 8 siswa yang salah dalam menjawab soal.

#	Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (mm:ss)	Correct	Incorrect	Unattempted
1							
2	1 Kecelakaan mungkin saja terjadi di setiap tem	Multiple Choice	51%	00:25	19	14	4
3	2 Laboratorium merupakan salah satu fasilitas	Multiple Choice	29%	00:38	11	22	4
4	3 Terdapat bebrapa jenis bahaya dalam laborat	Multiple Choice	62%	00:27	23	7	7
5	4 Tono akan melakukan percobaan mandiri yan	Multiple Choice	67%	00:29	25	8	4
6	5 Bahaya listrik dapat disebabkan oleh teganga	Multiple Choice	81%	00:29	30	3	4
7	6 Sebuah botol zat kimia memiliki tanda pada le	Multiple Choice	59%	00:33	22	11	4
8	7 Anggi menuangkan 40 cm3 asam dari sebuah v	Multiple Choice	56%	00:36	21	12	4
9	8 Yenni tanpa sengaja menumpahkan sejumlah :	Multiple Choice	78%	00:16	29	4	4
10	9 Dalam perkembangan zaman, fisika sangat ber	Multiple Choice	70%	00:27	26	7	4
11	10 Bidang transportasi tradisional hingga moder	Multiple Choice	59%	00:25	22	11	4
12			61%	04:45	228	99	43

Gambar 8. Menampilkan hasil jawaban siswa

Guru dapat menilai seberapa baik siswanya memahami pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan fitur rekapitulasi otomatis aplikasi Quizizz. Guru juga dapat melakukan pemantapan dengan meninjau kembali materi yang belum dipahami dengan baik bersama siswa dan mendiskusikan materi soal pada pertemuan berikutnya.

Motivasi Belajar Siswa

Dorongan intrinsik siswa untuk belajar, di mana kemauan mereka untuk belajar lebih kuat dan tidak tergantung pada keadaan di luar diri mereka, diakui lebih kuat daripada motivasi ekstrinsik siswa untuk belajar. Kemauan belajar sangat bergantung pada keadaan eksternal, berbeda dengan siswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik. Namun pada kenyataannya, anak-anak dan remaja dalam proses belajar seringkali mengalami dorongan ekstrinsik ini. Siswa yang terdorong mau belajar akan berhasil dalam proses pendidikan. Oleh karena itu guru harus mendorong motivasi siswa untuk belajar.

Menurut Slameto (2003) dalam jurnal peranan media pembelajaran, belajar adalah seperangkat aktivitas mental dan fisik yang mengarah pada perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya pada tingkat kognisi, afek, dan fungsi motorik. Dalam bentuknya yang paling sederhana, motivasi adalah usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, memelihara, dan membimbing perilaku seseorang sehingga ia terdorong untuk bertindak dengan cara yang akan membantunya mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut Abin Syamsudin M. (1996), kita dapat mengidentifikasi banyak tanda pada tahapan tertentu untuk meningkatkan motivasi belajar, indikator motivasi belajar antara lain 1) Durasi Kegiatan, 2) Frekuensi Kegiatan, 3) Presitensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkat aspirasi yang hendak di capai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, seperti media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan. Proses kegiatan belajar mengajar sangat diuntungkan dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan

media diharapkan dapat memberikan dampak yang baik, yaitu mengarah pada berkembangnya proses pembelajaran yang lebih ramah, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan tercapainya hasil yang optimal. Media membuat pembelajaran lebih menarik, yang mendorong siswa untuk menghargai sains dan menikmati mencari sumber informasi mereka sendiri. Penggunaan media yang tepat dapat membantu dalam pengembangan kepribadian, motivasi belajar, dan masalah lain yang mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan minat dan keinginan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada sejumlah siswa, siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan media pembelajaran intraktif dengan Quizizz. Hal tersebut terjadi karena, siswa merasa tertantang mendapatkan skor terbaik dalam kuis, bersaing dengan teman secara cepat dan tepat, dengan memahami model pembelajaran kuis pada Quizizz siswa lebih mudah memahami materi Fisika. Alasan beberapa siswa tidak suka menggunakan Quizizz adalah karena sistemnya bermasalah dan tergantung pada koneksi internet yang tidak stabil, yang berdampak pada skor kuis dan waktu respons siswa. Hasil belajar siswa berubah sebagai akibat dari motivasi internal yang diperkuat oleh dukungan eksternal. sejauh mana siswa memahami materi pelajaran dan memiliki kepuasan dan bangganya mereka dengan kepercayaan diri mereka mempengaruhi hasil belajar

Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Intraktif pada Quizizz

Dengan media pembelajaran intraktif pada Quizizz guru dapat memantau hasil belajar siswa dengan sangat akurat, cepat, dan efektif dengan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz karena dapat diakses melalui laptop atau handphone masing-masing siswa. Selanjutnya, aplikasi ini menyertakan fitur seperti pengaturan musik, gambar, dan warna yang menarik.

Guru dapat memilih strategi mengajar terbaik bagi siswa untuk meningkatkan minat motivasi belajar di MAN 2 Wonosobo. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz memberikan manfaat yang sangat besar bagi pelajaran Fisika. Selain dapat menghasilkan nilai-nilai siswa dalam mata pelajaran Fisika secara otomatis, juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknologi pendidikan di era digitalisasi. Dengan meningkatkan minat motivasi belajar siswa, aplikasi Quizizz yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Fisika.

Siswa dapat mengerjakan soal latihan Quizizz di waktu luang mereka karena waktu pelaksanaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Sehingga proses pembelajaran menghasilkan hasil belajar yang sesuai dan tugas dikumpulkan 100% dengan tujuan yang sama untuk setiap siswa. Aplikasi Quizizz juga populer di kalangan guru Fisika karena dalam penggunaan yang mudah dan inovasi. Pelajaran Fisika yang selama ini terkenal sulit, rumit, dan membosankan, kini dapat diajarkan dengan cara yang menyenangkan berkat penggunaan media pembelajaran interaktif pada Quizizz yang sangat cocok bagi siswa yang ingin belajar. Aplikasi ini dapat mengunduh data secara otomatis untuk melacak hasil belajar siswa, dan guru dapat menggunakan data tersebut untuk mengembangkan rencana pelajaran yang lebih efektif dan fokus.

Dengan memperhatikan nilai ujian siswa, guru dapat meningkatkan efektivitas dan fokus rencana pelajaran mereka. Siswa memberikan respon yang baik terhadap hasil proses

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Quizizz* karena proses pembelajaran tidak membosankan dan menyenangkan, sehingga lebih mudah untuk memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Guru, siswa, dan orang tua siswa merespon baik penelitian dan percakapan yang dihasilkan selama proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan materi pembelajaran interaktif pada aplikasi *Quizizz*. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif pada aplikasi *Quizizz* yang menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan kreatif. Dengan meningkatkan motivasi belajar siswa maka akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika. Media pembelajaran ini juga membantu guru dan orang tua dalam mengawasi nilai hasil belajar siswa, yang dapat dengan mudah dipantau oleh guru atau orang tua.

Media pembelajaran interaktif pada aplikasi *Quizizz* juga dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam era digitalisasi pada saat ini. Untuk mengatasi kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, media pembelajaran interaktif jenis ini dapat digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi ini selain dapat digunakan sebagai pemanfaatan media pembelajaran, juga dapat menunjukkan bahwa guru dapat mengikuti perkembangan zaman yang cepat berubah seperti saat ini yang sering disebut dengan revolusi industri 5.0 sehingga bidang pendidikan ikut mengikutinya. dan memanfaatkan teknologi informasi sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., Rusmana, I. M., (2019). Pembelajaran Matematika dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*. Semarang: Indonesia.
- Dewi, C. K., (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika kelas X. *Phd Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Febrita, Yolanda & Ulfah, Maria., (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Diskusi Nasional Pendidikan Matematika. *Universitas Indraprasta PGRI*.
- Henry, S., (2010). *Cerdas dengan Game*. Handbook of industrial Drying. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herlambang, A., (2016). Edmodo Untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Epektifitas Pembelajaran di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JITIIC)*.
- Lesmono, A. D., Supeno., dkk. (2021). Penerapan pendekatan keterampilan proses sains dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Jember*.

- Purba, L.S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Pendidikan Dasar (JPD)*.
- Nasrullah, E. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Edomodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis. *Pasundan Journal of Research on Mathematic Learning and Education (SYMMERTY)*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.