



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2738 - 2746

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Muhammad Yusuf Salam^{1✉}, Adam Mudinillah², Annisa Agustina³

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Indonesia^{1,3}

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Indonesia²

E-mail: yusufsalam@iainbatusangkar.ac.id¹, adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id², annisaagustina1108@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Setelah diaplikasikan maka akan terlihat berpengaruh atau tidaknya. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana informasi akan diperoleh langsung dari lapangan. Selain itu peneliti harus benar-benar mengetahui situasi dan kondisi lapangan secara mendalam agar informasi dapat digali sedalam mungkin. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswa di Indonesia. Sedangkan objek penelitian adalah motivasi dan hasil belajar siswa setelah melibatkan aplikasi quizizz dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar dan motivasi siswa setelah penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. 100 persen yang menyatakan bahwa quizizz membuat test lebih menarik, 94,4 persen yang menyatakan bahwa aplikasi quizizz dapat meningkatkan keinginan belajar, 83,3 persen yang menyatakan aplikasi quizizz merupakan aplikasi terbaik untuk test, 66,7 persen yang menyatakan bahwa aplikasi quizizz cocok untuk setiap melakukan test, 83,3 persn yang menyatakan bahwa aplikasi quizizz membuat siswa lebih rileks mengerjakan ujian.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this study was to determine how much influence the Quizizz application had to increase learning motivation and student learning outcomes. Once applied, it will be seen whether it has any effect or not. The research method used by the researcher is a qualitative descriptive research method, where information will be obtained directly from the field. In addition, researchers must know the situation and conditions in the field in-depth so that information can be dug as deep as possible. The subjects of this research are students in Indonesia. Meanwhile, the object of research is the motivation and learning outcomes of students after involving the Quizizz application in learning. The results of this study indicate student learning outcomes and motivation after using the Quizizz application as a learning evaluation tool. 100 percent said that Quizizz made the test more interesting, 94.4 percent said that the Quizizz application could increase their desire to learn, 83.3 percent said that the Quizizz application was the best application for testing, 66.7 percent said that the Quizizz application was suitable for students. Every time they take a test, 83.3 percent say that the Quizizz application makes students more relaxed about taking exams.

Keywords: Quizizz Application, Learning Motivation, Learning Outcome.

Copyright (c) 2022 Muhammad Yusuf Salam, Adam Mudinillah, Annisa Agustina

✉ Corresponding author :

Email : yusufsalam@iainbatusangkar.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia yang semakin hari semakin melonjak, menyebabkan perubahan yang begitu drastis, baik dari pola hidup manusia maupun gaya hidup sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang begitu marak di kalangan masyarakat. Kemajuan teknologi merupakan sebuah hal yang kita bisa mengelak darinya, karena kemajuan tersebut mengikuti alur kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan (Zakiyah, 2018). Inovasi-inovasi teknologi sudah banyak diciptakan, hal ini bertujuan untuk memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan berbagai bentuk kegiatan maupun pekerjaan. Salah satu teknologi yang sudah banyak dirasakan manfaatnya oleh khalayak ramai adalah teknologi informasi. Salah satu teknologi yang tergolong pada teknologi informasi adalah handphone. Dimanapun kita berada, Sembilan puluh delapan dari penduduk suatu Negara sudah memiliki alat tersebut. Hal yang demikian dapat kita jadikan bukti bahwa teknologi sudah melekat dalam berbagai segi kehidupan, bahkan menjadi kebutuhan pada saat ini.

Setelah mengkaji pengaruh teknologi terhadap kehidupan manusia secara umum, maka sekarang peneliti akan mencoba melihat pengaruh teknologi dalam lingkup yang sempit atau lebih dikhususkan pada satu bidang. Dalam hal ini peneliti menjadikan pendidikan sebagai sorotan, apakah dalam pendidikan teknologi membawa pengaruh yang baik atau bahkan sebaliknya. Namun sebelum menggali lebih dalam berkaitan hal tersebut, kita harus memahami dulu apa yang dimaksud dengan pendidikan. Pendidikan adalah. Pendidikan terbagi kedalam beberapa bentuk yakni pendidikan akhlak, pendidikan karakter, pendidikan moral dan lain sebagainya.

Pendidikan akhlak adalah salah satu bagian dari pendidikan yang identik dengan agama Islam (Salsabila & Firdaus, 2018). Dikatakan identik dengan Islam karena Nabi Muhammad di utus untuk menyempurnakan akhlak manusia di muka bumi (Siti Samihah Mohd Yusoff et al., 2020). Sebagaimana yang kita ketahui, dahulu kala sebelum penduduk Mekah memeluk agama Islam, mereka sangat bodoh dalam hal akhlak. Sebagai buktinya mereka menyembah patung-patung dan menganggap patung-patung itu adalah Tuhan yang menciptakan mereka. Alangkah bodohnya akhlak mereka pada saat itu sehingga mereka dikenal dengan orang-orang jahiliyah. Kejahilan mereka bukan dalam segala aspek, namun dalam akidah yang mereka miliki tidak sesuai dengan yang semestinya (Mustaffa, 2020). Setelah kedatangan Nabi Muhammadlah kejahatan mereka bisa diatasi sedikit demi sedikit, karena sebagian mereka telah memeluk agama Islam. Hal tersebutlah salah satu alasan yang paling kuat bawa pendidikan akhlak sangat erat kaitannya dengan Islam.

Bagian pendidikan yang kedua adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah sebuah program pendidikan yang terkhusus kepada pendidikan sikap, cara berfikir, perilaku seseorang baik pada lingkungan terdekat yakni keluarga, maupun lingkungan di luar keluarga seperti masyarakat. Seseorang yang dikatakan sudah memiliki karakter yang baik adalah mereka yang sudah mampu membuat sebuah keputusan yang kemudian bersedia untuk bertanggungjawabkan keputusan tersebut. Jadi orang yang berkarakter baik tidak akan pernah lari dari kesalahan. Penciptaan karakter di dalam diri dapat dilakukan dengan membiasakan dan cenderung mencotoh pada hal-hal yang bermanfaat, dengan demikian karakter yang baik akan terbentuk tanpa disadari (Ramdhani, 2014).

Setelah membahas beberapa macam bentuk pendidikan. Tentu kita harus mengetahui apa saja komponen-komponen penting yang selalu terlibat dalam pendidikan. Komponen-komponen yang selalu ada dalam pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Kata-kata belajar adalah sebuah kata yang sangat familiar didengar, apalagi bagi yang sedang menjalaninya. Kadangkala disaat mendengar kata belajar yang terpikir adalah sesuatu yang menyenangkan ataupun membosankan (Suardi, 2018). Belajar adalah sebuah proses pembekalan ilmu yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku manusia dengan cara yang sama meskipun nanti hasil yang dicapai tidak akan pernah sama (Gasong, 2018). Sedangkan pembelajaran adalah berkaitan dengan hubungan antara guru dengan siswa, yakni mengenai interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Komponen diatas selalu ada mengiringi jalannya program pendidikan. Namun disisi lain, untuk memajukan pendidikan kepada yang lebih baik diperlukan beberapa komponen penunjang lainnya seperti metode pembelajaran, strategi pembelajaran diataranya. Pertama, metode pembelajaran. Semua guru mengatakan bahwa metode pembelajaran ini sangat penting keberadaannya. Oleh karena itu kita harus tau apa yang dimaksud dengan metode pembelajaran sehingga semua guru menganggapnya penting. Nasution (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kedudukan metode dalam sebuah proses pembelajaran sangat penting yakni sebagai alat yang digunakan sebagai motivasi ekstinsik, serta dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode pembelajaran merupakan sebuah konsep yang digunakan untuk mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tujuan, yang didalamnya melibatkan guru dan siswa (Dewi, 2018).

Disamping adanya metode pembelajaran, tentu seorang guru membutuhkan strategi untuk mengaplikasikan metode yang digunakan dalam ruangan kelas saat mengajar. Strategi pembelajaran adalah sebuah rangkaian kegiatan yang dirancang oleh guru untuk mengajarkan materi kepada siswa, sehingga guru tau apa yang harus dilakukannya ketika mengajar di kelas (Yusri, 2017). Jadi strategi ini tidak kalah pentingnya dengan metode pembelajaran karena keduanya sejalan. Dimana ada metode pembelajaran pastilah ada strategi pembelajaran. Karena strategi pembelajaran merupakan turunan dari metode pembelajaran.

Setelah metode dan strategi pembelajaran, ada satu hal penting yang juga sangat berperan dalam pendidikan, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran juga terdiri dari berbagai macam jenis diantaranya media berbasis makhluk hidup, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis computer. Dahulunya medianya kebanyakan hanya berbasis makhluk hidup yakni guru itu sendiri. Namun, seiring dengan kemajuan zaman, kini media berbasis computer menjadi media yang begitu digemari. Dengan media berbasis computer materi yang disajikan dapat ditampilkan lebih menarik.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kinerja computer atau lebih tepatnya yang berbasis teknologi adalah aplikasi belajar yang saat ini berhasil menarik hati para pelajar yakni aplikasi Quizizz. Kelebihan dari aplikasi Quizizz untuk membuat test adalah adanya music yang menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih santai dan rileks saat mengerjakan ujian, adanya bonus yang diberikan terhadap soal, soal yang dijawab salah diberikan kesempatan untuk mengulang menjawab kembali, dan aplikasi Quizizz tidak perlu di download dan bisa login melalui google saja. Dibalik kelebihan tersebut, terdapat kekurangan pada aplikasi ini diantaranya, kesempatan yang diberikan tidak bisa dibatasi sehingga sulit menentukan hasil awal yang diperoleh siswa, kemudian kunci jawaban juga diberikan sehingga memungkinkan timbulnya kecurangan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian dengan aplikasi Quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena langsung mengkaji melalui fenomena yang dialami oleh subjek penelitian (Shidiq & Choiri, 2019 ; Sholikhah, 2016). Terkhusus penelitian kali ini, yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mencobakan atau merasakan manfaat dari aplikasi Quizizz untuk melaksanakan test atau ujian mata kuliah. Cara atau teknik pengambilan data adalah melalui angket yang disebar, setelah angket disebar dan sudah ada tanggapan maka perolehan data langsung di ambil dari hasil angket tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang tergolong kepada aplikasi berbentuk permainan yang dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan salah satunya (Wahyudi & Syahputra Pasaribu, 2015). Dalam aplikasi Quizizz guru dapat membuat beberapa pertanyaan yang ingin diberikan oleh guru untuk memberikan tes secara

jarak jauh tes kepada siswa. Sebagaimana yang kita ketahui kondisi dunia saat ini dikatakan sudah stabil secara utuh itu belum, karena masih banyak sekolah, perguruan tinggi yang melaksanakan proses belajar mengajar secara daring (Dalam Jaringan).

Keuntungan adanya aplikasi Quizizz adalah pada saat kondisi sekolah yang tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka. Aplikasi Quizizz inilah yang dijadikan sebagai media pembelajaran jarak jauh salah satunya. Untuk dapat mengakses Quizizz tidak diperlukan aplikasinya sehingga tidak ada berpengaruh terhadap penyimpanan android siswa karena Quizizz ini merupakan media pembelajaran yang berbasis web. Siswa cukup mendapatkan linknya saja, kemudian akan bisa langsung menggunakannya. Kebanyakan guru, memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk membuat kuis untuk melakukan sebuah evaluasi mata pelajaran tertentu.

Kemudian, cara pembuatan soal pada aplikasi atau media pembelajaran menggunakan quizi sangat mudah sekali. Berikut peneliti akan menggambarkan bagaimana cara atau prosedur pembuatan soal menggunakan aplikasi Quizizz:

1. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan memasukkan nama kuis, biasanya ini tergantung apa mata pelajarannya.
2. Langkah kedua, pengguna bebas memilih bahasa yang digunakan.
3. Masukkan gambar sebagai salah satu bentuk desain kuis lebih menarik lagi. Namun langkah ini boleh dilakukan dan juga boleh dilewati saja.
4. Langkah terakhir, pengguna harus menyimpan kuis yang dibuat dengan cara klik save.

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sejenis usaha yang dilakukan secara sadar dengan tujuan menjaga tingkah laku peserta didik agar mereka lebih giat dalam menjalankan proses belajar sehingga memperoleh hasil yang baik. Sedangkan motivasi menurut Palittin et al., (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa motivasi dalam dunia pendidikan adalah suatu hal penting yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Jadi, dari pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa antara motivasi belajar yang didapatkan oleh siswa sangat erat kaitannya dengan hasil belajar. Selain itu motivasi juga dimaknai sebagai upaya yang dilakukan untuk mendorong mental manusia. Sebenarnya sangat banyak istilah-istilah yang memiliki arti yang sama dengan motivasi diantaranya kebutuhan, desakan, keinginan, dan juga dorongan (Oktiani, 2017). Beberapa istilah tersebut dapat dikatakan sinonim dengan kata motivasi. Dengan adanya motivasi belajar yang diperoleh atau diberikan kepada siswa itu sangat membantu atau membawa pengaruh terhadap cara siswa belajar, sehingga pada akhirnya siswa yang bersangkutan akan memperoleh hasil yang memuaskan. Jadi motivasi belajar adalah salah satu bentuk semangat belajar yang diberikan kepada siswa. Poin penting yang terkandung dalam motivasi adalah mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, serta mengarahkan perilaku beserta sikap anak didik. Namun, sebenarnya motivasi untuk belajar tidak hanya didapatkan di lingkungan sekolah saja, akan tetapi juga lingkungan dimana siswa tinggal (Palittin et al., 2019).

Motivasi memiliki peranan penting dalam dunia pembelajaran diantaranya motivasi dijadikan sebagai acuan untuk menggerakkan psikis pada diri seseorang sehingga jika motivasi berhasil merangsang psikis tersebut maka akan timbul keinginan seseorang untuk belajar. Selain itu, motivasi juga berperan sebagai suatu cara atau suatu bentuk semangat untuk memunculkan energi untuk belajar yang muncul dari diri seseorang maupun dari lingkungan sekitar. Apabila energi tersebut menduduki kapasitas yang tinggi, secara tidak sadar energi tersebut akan memberikan pengaruh yang besar terhadap semangat belajar seseorang. Motivasi sangat menentukan bagaimana siswa belajar, karena jika dibandingkan antara anak yang memiliki motivasi tinggi dengan anak yang tidak memiliki motivasi belajar, akan sangat jelas perbedaan diantara keduanya. Anak yang termotivasi tinggi untuk belajar maka ia akan giat belajar secara tidak ia sadari. Sebaliknya, anak yang tidak memiliki motivasi, ia akan lebih suka malas-malasan karena tidak memiliki tujuan atau standard yang akan ia capai tidak jelas baginya.

Emda (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penyebab dari seorang anak yang kurang dalam hal prestasi itu bukan disebabkan karena kemampuannya secara utuh, akan tetapi disebabkan karena kurang atau tidak adanya motivasi yang ia terima untuk mengasah kemampuan yang ada dalam dirinya. Saat seorang guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ekspositori, disinilah mereka sering lupa akan pentingnya memberikan motivasi kepada siswa. Dalam pendekatan ini seakan-akan seorang guru hanya memaksakan siswa untuk menerima dengan baik materi-materi yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Pemaksaan terhadap keadaan tersebut sangat merugikan siswa karena tidak dapat belajar dengan maksimal sehingga akan berakibat pada hasil belajarnya. Seharusnya, seorang guru memberikan motivasi terlebih dahulu untuk membangkitkan semangat belajar siswa, bukan memberikan materi-materi saja, sehingga siswa merasa belajar itu hanyalah beban yang harus mereka jalani.

Berikut peneliti akan menyajikan beberapa hal yang menunjukkan betapa pentingnya motivasi dalam dunia pendidikan. Beberapa fungsi motivasi dalam belajar:

1. Memberikan dorongan kepada siswa untuk beraktivitas

Tindakan yang dilakukan oleh seseorang itu merupakan hasil dari dorongan yang muncul dari dalam dirinya maupun dari lingkungannya, dan inilah yang dinamakan dengan motivasi. Tinggi rendahnya semangat seseorang dalam melakukan kegiatan itu sangat tergantung berapa besarnya motivasi yang ia terima. Contohnya dalam dunia pendidikan, seorang anak yang mendapatkan motivasi belajar yang besar oleh gurunya, maka ia akan lebih semangat untuk mengejar hasil yang baik dalam belajar.

2. Sebagai alat pengarah

Perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang sebenarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk pencapaian tujuan tertentu. Dengan kata lain, disini motivasi dijadikan sebagai alat untuk mendorong usaha seseorang sehingga pada akhirnya akan menciptakan prestasi yang membanggakan.

Dalam segala tindakan tentunya ada factor yang sangat mempengaruhinya. Begitupun dengan motivasi, factor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya:

1. Cita-cita dan juga aspirasi siswa

Cita-cita merupakan motivasi terkuat untuk memperoleh prestasi. Dengan adanya cita-cita atau tujuan dimasa depan, maka seseorang akan memiliki ambisi yang tinggi untuk mewujudkannya pada suatu saat. Jadi, cita-cita sangat perlu ditanamkan dalam diri.

2. Kemampuan yang dimiliki siswa

Cita-cita yang diinginkan atau diimpikan oleh seseorang tentunya tidak bisa dipisahkan dengan kemampuan yang ia miliki. Apabilacita-cita tersebut sesuai dengan kemampuan yang ada pada dirinya, maka ia tidak akan merasa terbebani untuk menggapainya.

3. Kondisi atau keadaan siswa

Kondisi yang dimaksudkan disini, bukan hanya kondisi fisik (jasmani) saja, melainkan juga kondisi rohani. Apabila orang yang bersangkutan memiliki penyakit khusus baik penyakit jasmani ataupun rohani, ini sangat mempengaruhi atau sangat mengganggu konsentrasinya dalam menerima materi pembelajaran.

4. Kondisi atau keadaan lingkungan sekitar siswa

Dimanapun kita hidup, lingkungan adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari. Pengaruh lingkungan sangat besar terhadap perkembangan anak. Jika ia hidup dilingkungan yang positif, secara otomatis perkembangannya akan membaik. Namun sebaliknya, apabila lingkungan tempat ia hidup adalah lingkungan yang buruk, tidak dapat kita pungkiri bila anak akan memiliki perilaku yang buruk.

Hasil Belajar

Dalam setiap proses panjang yang dijalani, tentunya ada hasil akhir yang akan diperoleh oleh setiap orang yang menjalani proses tersebut. Namun, hasil yang diperoleh tidak akan sama, karena setiap orang memiliki proses yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut merupakan suatu hal yang sudah dapat

dimaklumi. Dalam jenjang pendidikan, hasil tersebut dikenal dengan hasil belajar yang secara keseluruhan akan dilihat saat menerima rapor. Dari hasil belajar yang diperoleh siswa, maka guru dapat mengukur seberapa besar atau seberapa pemahannya siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan selama pembelajaran berlangsung (Andriani & Rasto, 2019). Disamping itu, tidak semua siswa akan memperoleh hasil belajar yang bagus semua, dikarenakan ada salah satu factor yang menyebabkan rendahnya hasil yang didapatkan yaitu proses pembelajaran (Rosdianto, 2017). Jadi, proses pembelajaran adalah salah satu factor yang sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh oleh siswa. Apabila prosesnya baik, maka hasilnya juga akan baik.

Bercermin kepada Taksonomi Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan sebuah penilaian yang dilakukan yang penilaian tersebut mencakup masalah yang berhubungan dengan pengetahuan siswa. Pengetahuan yang dimaksud disini adalah kemampuan siswa dalam berfikir yaitu mencakup kekuatan hafalan, kekuatan memahami, mengaplikasikan, kekuatan menganalisis, menyintesis, serta kekuatan dalam mengevaluasi sesuatu. Aspek kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkatan yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan juga evaluasi.

Keenam tingkatan tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Tingkat kemampuan pengetahuan

Istilah pengetahuan dalam taksonomi Bloom sering diistilahkan dengan knowledge. Dalam dunia pendidikan kata knowledge juga sudah tidak asing lagi didengar, tanpa dijelaskan pun orang akan paham. Pengetahuan yang dimaksud itu bukan hanya menjangkau satu pengertian saja, akan tetapi cakupannya sangat luas, yakni pengetahuan yang berhubungan dengan hafalan, seperti hafalan rumus, istilah, nama-nama dan masih banyak lagi yang lainnya. Untuk menambah pengetahuan siswa atau wawasan siswa mereka harus lebih sering melatih otaknya untuk menghafal.

b. Tingkat kemampuan pemahaman

Pemahaman yang dimaksud adalah kemampuan seorang siswa dalam memahami suatu konsep yang diberikan sehingga ia mampu untuk menyerap informasi yang telah ia baca. Sangat mudah bagi seorang guru untuk melihat kemampuan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang disajikan yakni salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan meminta siswa menjelaskan apa yang ia pahami setelah membaca dan meminta contoh singkat terhadap materi terkait. Apabila siswa yang bersangkutan mampu menjelaskan dengan baik, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan pemahamannya sudah baik.

c. Tingkat kemampuan aplikasi

Kemampuan aplikasi disini maksudnya adalah kemampuan siswa menerapkan apa yang sudah ia pelajari. Dengan kata lain, aplikasi ini adalah kemampuan siswa untuk menerapkan segala sesuatu baik itu berupa ide, teori, ataupun sebuah teknis dalam kehidupannya atau dalam memecahkan suatu persoalan.

d. Tingkat kemampuan analisis

Kemampuan analisis adalah kemampuan menelaah sesuatu sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan terhadap suatu persoalan. Dengan analisis seorang guru memiliki harapan yang besar agar seorang siswa memiliki pemahaman yang komprehensif serta mampu memilah bagian mana yang harus diprioritaskan. Apabila kemampuan menganalisis siswa sudah sangat baik, maka ia akan mampu menciptakan berbagai macam bentuk kreatifitas dalam lingkungannya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengukur kemampuan analisis siswa adalah dengan memberikan soal berupa uraian. Dengan cara ini, mudah bagi guru untuk menemukan siswa mana yang kemampuan analisisnya sudah bagus atau belum.

e. Tingkat kemampuan sintesis

Tingkat kemampuan sintesis ini adalah kemampuan yang sangat erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam hal menyatukan unsur-unsur kedalam suatu bentuk secara menyeluruh. Kemampuan sintesis merupakan

lawan dari kemampuan menganalisis. Dengan adanya kemampuan sintesis yang dimiliki oleh seorang siswa maka tingkat kekeatfannya juga akan terus meningkat. Berfikir kreatif adalah suatu hal yang sangat diharapkan ada dalam diri siswa, karena seseorang yang memiliki jiwa kreatifitas yang tinggi akan mampu menciptakan sesuatu yang lebih menarik.

f. Tingkat kemampuan evaluasi

Yang dimaksud dengan kata evaluasi adalah sebuah bentuk pengambilan keputusan yang dilihat dari berbagai aspek seperti aspek tujuan, gagasan, cara kerja, metode, pemecahan, dan masih banyak aspek lainnya. Dalam melakukan sebuah evaluasi tentu dibutuhkan adanya kriteria sehingga mudah memberikan penilaian (Rosyidi, 2020).

2. Ranah Afektif

Penilaian hasil belajar melalui ranah afektif adalah cara penilaian dengan melihat minat dan serta sikap siswa. Sikap yang menjadi penilaian disini meliputi kejujuran, kedisiplinan, percaya diri, dan masih banyak lagi (Saftari, Maya, 2019). Selain itu ranah afektif juga mencakup beberapa hal selain sikap dan minat, yakni dalam ranah afektif juga mengkaji tentang perkembangan perasaan, nilai dan juga emosi (Magdalena et al., 2020).

3. Psikomotorik

Ranah yang ketiga adalah ranah psikomotorik, yaitu ranah yang berkaitan dengan kegiatan yang berbaur manipulatif atau lebih dikenal dengan kemampuan psikomotorik. Pengembangan atau penerapan ranah psikomotorik sangat terlihat dalam kurikulum 2013 dimana pembelajaran lebih menekankan kemampuan siswa yang berkaitan dengan keterampilan

Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar dan motivasi belajar

Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus saja yakni dengan penyebaran angket kepada siswa yang telah mencoba memakai aplikasi Quizizz. Dari hasil angket tersebut terlihat dengan jelas apakah Quizizz mampu atau membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan lima kriteria pertanyaan yang diajukan yakni apakah aplikasi Quizizz membuat test menjadi lebih menarik, apakah aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keinginan belajar, apakah menurut kamu aplikasi Quizizz merupakan aplikasi terbaik untuk membuat test, dan apakah aplikasi Quizizz membuat siswa senang mengerjakan test. Dari pertanyaan tersebut maka diperoleh hasil 100 persen yang menyatakan bahwa Quizizz membuat test lebih menarik, 94,4 persen yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keinginan belajar, 83,3 persen yang menyatakan aplikasi Quizizz merupakan aplikasi terbaik untuk test, 66,7 persen yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz cocok untuk setiap melakukan test, 83,3 persn yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz membuat siswa lebih rileks mengerjakan ujian.

Berikut penulis menyajikan hasil penelitian yang diperoleh lengkap dengan pertanyaan-pertanyaan yang dikirimkan melalui angket kepada mahasiswa dalam bentuk table:

Tabel 1
Hasil penilaian responden pada penggunaan aplikasi Quizizz

No	Pernyataan	Respon	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Aplikasi Quizizz membuat tes lebih menarik	100 %	0 %
2	Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keinginan belajar	94,4 %	5,6 %
3	Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi terbaik untuk membuat tes	83,3 %	16,7 %
4	Aplikasi Quizizz cocok untuk semua tes mata kuliah	66,7 %	33,3 %
5	Aplikasi Quizizz membuat siswa lebih rileks mengerjakan tes	83,3 %	16,7 %

Sesuai dengan hasil tersebut, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa aplikasi Quizizz sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan yang demikian, kemajuan teknologi yang berkembang pesat hari ini benar-benar membawa dampak positif bagi kemajuan

pendidikan. Dengan banyaknya aplikasi belajar yang diciptakan maka setiap sekolah mampu menghasilkan pelajar yang berkualitas yang mampu mengharumkan nama sekolah yang bersangkutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz sangat membawa pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui angket yang telah disebarakan terlihat secara jelas seluruh pertanyaan yang diberikan memperoleh tanggapan dari setiap pertanyaan melebihi lima puluh persen dari keseluruhan. Jadi alangkah bagusnya setiap guru mampu menggunakan atau mengaplikasikan Quizizz sehingga siswa merasa dengan ujian yang diberikan tidak terlalu menegangkan. Dikarenakan dunia hari ini adalah dunia teknologi, jadi sangat diharapkan guru lebih terampil lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah bersedia memberikan kami izin dalam melakukan penelitian, dan ribuan terima kasih kami ucapkan kepada responden kami yaitu mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Batusangkar yang telah meluangkan waktunya dalam membantu kami untuk penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Gasong, D. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Deepublish.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Mustaffa, N. N. M. (2020). Perubahan Tingkah Laku Masyarakat Arab Jahiliyyah Kepada Tingkah Laku Beragama. 13(1), 16–25. <http://jpi.kuis.edu.my/index.php/jpi/article/view/29/25>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515/443>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Ramdhani, M. A. (2014). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 8(1), 112–119. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.52434/jp.v8i1.69>
- Rosdianto, H. (2017). Pengaruh Model Generative Learning Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 3(2), 66.

- 2746 *Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa – Muhammad Yusuf Salam, Adam Mudinillah, Annisa Agustina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- <https://doi.org/10.25273/jpjk.v3i2.1288>
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. 2(April), 1–13.
- Saftari, Maya, N. F. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 7(1), 71–81.
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata/article/download/836/465/>
- Salsabila, K., & Firdaus, A. H. (2018). Pendidikan Akhlak Menurut Syekh Kholil Bangkalan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 39. <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i1.153>
- Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20di%20Bidang%20Pendidikan.pdf)
- Sholikhah, A. (2016). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362. <https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Siti Samihah Mohd Yusoff, Ismail Abdullah, & Noornajihan Jaafar. (2020). Pendekatan Nabawi Dalam Membentuk Akhlak Islamiyyah Seorang Muslim Terhadap Sesama Makhluk. *Proceedings of the 7th International Prophetic Conference (SWAN)*, October, 29–30.
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.
- Wahyudi, R., & Syahputra Pasaribu, H. H. (2015). Perancangan Aplikasi Quiz Menggunakan Metode Pengacakan Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android. *Riau Journal Of Computer Science*, 1(1), 17–26. <https://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/download/484/470>
- Yusri, Y. (2017). Strategi Pembelajaran Andragogi. *Al-Fikra : Jurnal Ilmiah Keislaman*, 12(1), 25.
<https://doi.org/10.24014/af.v12i1.3861>
- Zakiyah, E. N. S. D. A. (2018). Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia. 10, 48–52.
<http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54/40>