



Pembelajaran Daring Matematika Melalui Media Quizizz Berhadiah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pelajar SMPN 58 Surabaya

Dian Arleni

SMPN Negeri 58 Surabaya, smpn58sby@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak metode pembelajaran daring, serta dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz berhadiah terhadap minat belajar pelajar di SMP Negeri 58 Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif eksploratif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menyimpulkan dampak penggunaan metode pembelajaran daring Mata Pelajaran Matematika, dan dampak penggunaan media Quizizz berhadiah terhadap minat belajar pelajar.

Hasil dari penelitian ini dapat diketahui: (1) dalam penggunaan metode pembelajaran daring Mata Pelajaran Matematika, pemahaman pelajar mengalami peningkatan 58,3% dari kondisi sebelumnya. (2) dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz berhadiah membawa dampak pada pola belajar pelajar, seperti: tingkat konsentrasi, daya ingat, daya tangkap, ketahanan lama waktu belajar, dan terjadi peningkatan pemahaman pelajar, yang dilihat dari bertambahnya tingkat prosentase hasil belajar pelajar sebesar 83,3%.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran, Minat Belajar Pelajar

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of knowing the impact of online learning methods, as well as the impact of using Quizizz as a learning media with prizes on student interest in learning at SMP Negeri 58 Surabaya. Data collection methods used by researchers in this study are observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used is descriptive exploratory method which aims to describe and conclude the impact of using online learning methods for Mathematics, and the impact of using Quizizz media with prizes on student interest in learning.

The results of this study can be seen: (1) in the use of online learning methods for Mathematics, student understanding has increased 58.3% from the previous condition. (2) the use of Quizizz learning media with prizes has an impact on student learning patterns, such as: level of concentration, memory, comprehension, durability of learning time, and an increase in student understanding, which is seen from the increase in the percentage level of student learning outcomes by 83.3%.

Keywords: Learning Methods, Learning Media, Student Learning Interests

PENDAHULUAN

Bahwasanya keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran, sangat berpengaruh terhadap pembentukan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai moral. Makin banyak pelajar terlibat dalam proses pembelajaran, makin aktif pula proses pengembangan berfikir, dan makin meningkat kuantitas, dan kualitas pengetahuan, yang diperolehnya. Hal ini sejalan dengan kandungan isi pasal 31 UUD 1945, telah diamanatkan tentang pendidikan nasional, yaitu: mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam menyelenggarakan suatu sistem pembelajaran nasional. Untuk mewujudkan hal tersebut, telah diterbitkan Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan nasional, dan dalam BAB II pasal 4 dinyatakan bahwa: Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berbudi pekerti, yang luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani. Kepribadian yang mantap dan mandiri, serta bertanggung jawab dalam kemasyarakatan dan berbangsa (*Depdikbud 1993 : 3*). Konsep Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS) sebagaimana yang digalakkan saat ini, menuntut kepada praktisi pendidikan kita, bahwasanya sekolah harus menentukan target mutu, yang ingin dicapai untuk setiap kurun waktu, dengan merencpelajaran, melaksapelajaran, dan mengevaluasi dirinya, untuk kemudian menentukan target mutu, pada tahun berikutnya. Sekolah dapat disebut mandiri, tetapi masih dalam rangka acuan kebijaksanaan nasional,

yang memiliki tanggung jawab terhadap pengembangan bangsa, sumber daya, yang dimiliki sesuai dengan kebutuhan belajar pelajar dan masyarakat.

Namun pada saat ini, kondisi kehidupan sedang diterpa adanya Wabah Pandemi Virus Covid 19, dimana dampaknya meliputi semua negara-negara di Dunia, termasuk Indonesia. Wabah Pandemi Virus Covid 19 juga menghantam diberbagai bidang kehidupan, termasuk Bidang Pendidikan. Oleh karena itu, setelah sekian lama, pelaksanaan proses pembelajaran, yang dilakukan di sekolah, akhirnya kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah pelajar-siswi masing-masing. Padahal didalam proses pembelajaran, membutuhkan sarana dan parasarana, yang telah tersedia di sekolah, sehingga apabila proses pembelajaran dilakspelajaran di rumah pelajar-siswi masing-masing, secara otomatis harus mampu menyesuaikan dengan kondisi yang ada, dan belum pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, dibutuhkannya penyesuaian-penyesuaian, baik berupa metode, strategi, media, yang bisa digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Adanya salah satu media pembelajaran, yang bisa digunakan dalam kondisi saat ini, adalah Handphone. Alat komunikasi ini, memberikan fasilitas fitur, yang secara online, dapat menghubungkan komunikasi antara guru dengan pelajar, selanjutnya pembelajaran ini disebut sebagai pembelajaran secara daring.

Pada kegiatan pembelajaran secara daring, dimana pelajar berada di rumahnya masing-masing. Maka, dibutuhkan suatu media, yang dapat menarik perhatian pelajar, untuk mengikutinya. Salah satu media, yang bisa digunakan adalah Media Quizizz, dimana dalam media ini juga akan diberikan suatu Quizizz berhadiah untuk pelajar, yang diharapkan pelajar mempunyai minat dalam proses kegiatan pembelajaran metode daring, sehingga dapat berjalan dengan maksimal.

Selain adanya Wabah Pandemi Covid 19, berbagai kendala yang sering menghambat proses pembelajaran selama ini, yakni: bahwasanya guru dalam proses pembelajaran sering menonjolkan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan kurang berani melakukan improvisasi bagaimana cara mengajar, yang menyenangkan. Adanya paguyuban guru-guru mata pelajaran sejenis (MGMP), belum mampu menjawab tantangan pembelajaran, yang menyenangkan, karena kegiatannya cenderung pasif, yaitu hanya menyusun satuan pelajaran, sampai alat evaluasi saja. Adanya Forum MGMP sekolah, yang tidak berani membuat perubahan-perubahan model pembelajaran, sesuai dengan era reformasi, padahal didalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di rumah, antara pelajar dan guru dituntut harus selalu siap, dan sesuai dengan perkembangan, baik di dalam lingkungan rumah maupun di luar lingkungan rumah. Adanya kurang kosentrasi, dan minat pelajar, ketika mengikuti proses belajar mengajar di rumah. Adanya ketidakmaksimalan hasil belajar pelajar di rumah

Matematika adalah salah satu ilmu dasar, yang semakin dirasakan interaksinya dengan bidang-bidang ilmu lainnya, seperti ekonomi, dan teknologi. Peran matematika dalam interaksi ini, terletak pada struktur ilmu, dan peralatan yang digunakan. Ilmu matematika sekarang ini, masih banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti bidang industri, asuransi, ekonomi, pertanian, dan di banyak bidang sosial maupun teknik. Mengingat peranan matematika, yang semakin besar dalam tahun-tahun mendatang, tentunya banyak sarjana matematika, yang sangat dibutuhkan, yang sangat terampil, andal, kompeten, dan berwawasan luas, baik didalam disiplin ilmunya sendiri, maupun dalam disiplin ilmu lainnya, yang saling menunjang. Untuk menjadi sarjana matematika tidaklah mudah, harus benar-benar serius dalam belajar, selain harus belajar matematika, kita juga harus mempelajari bidang-bidang ilmu lainnya. Sehingga, jika sudah menjadi sarjana matematika, maka diharapkan mempunyai ketrampilan dalam segala bidang, sehingga sangat mudah untuk mencari pekerjaan.

Pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika, merupakan salah satu faktor yang penting dalam mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Pemecahan masalah juga sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pemecahan masalah akan selalu digunakan dimanapun itu.

Menurut Jennings dan Dunne (1999) mengatakan bahwa, kebanyakan pelajar mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika ke dalam situasi kehidupan real."Hal ini yang menyebabkan sulitnya matematika bagi pelajar adalah karena dalam pembelajaran matematika kurang bermakna, dan guru dalam pembelajarannya di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh pelajar dan pelajar kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali ide-ide matematika. Mengaitkan pengalaman kehidupan nyata, pelajar dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas sangat penting dilakukan agar pembelajaran matematika bermakna.

Menurut Van de Henvel-Panhuizen (2000), bila pelajar belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari, maka pelajar akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Salah satu pembelajaran matematika yang berorientasi pada matematisasi pengalaman sehari-hari dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah pembelajaran matematika realistik..

Dalam penelitian ini, kami melakukan pembatasan mengenai prinsip, pendekatan, dan model pengembangan pendidikan matematika. Dalam pengembangan pendidikan matematika didasarkan pada prinsip-prinsip. yang mengakomodir proses penyusunan pendidikan matematika, atau pengembangan pendidikan matematika itu sendiri. Dalam dunia pendidikan pendidikan matematika sangatlah menentukan keberhasilan maupun ketidakberhasilan suatu pendidikan, karena pendidikan matematika

merupakan acuan dasar dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dalam pengembangan pendidikan matematika tersebut harus didasari oleh prinsip-prinsip yang sesuai dan seimbang.

Selain prinsip, pendekatan juga sangat penting dalam pengembangan pendidikan matematika. Pendekatan menjadi bagian dari proses penyusunan pendidikan matematika. Namun, pendekatan mana paling sesuai dan baik bukan menjadi permasalahan. Oleh karena, dalam pengembangan pendidikan matematika pendekatan tersebut disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah. Pendekatan yang satu dengan yang lainnya boleh jadi tidak sesuai diterapkan dalam pengembangan pendidikan matematika di suatu sekolah. Namun, ia akan sangat diperlukan bila diterapkan di sekolah lain.

Bersamaan dengan prinsip dan pendekatan, pendidikan matematika juga memiliki model pengembangan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Model pengembangan pendidikan matematika, yang berlaku di Indonesia bersifat desentralisasi, yang dikembangkan dari bawah yaitu dari pihak guru atau sekolah. Guru atau sekolah dapat menilai model pengembangan pendidikan matematika mana yang tepat, didasarkan pada pertimbangan bahwa guru adalah perencana maupun pelaksana pendidikan matematika tersebut serta pihak, yang mengetahui kebutuhan proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Diterjemahkan dari Wikipedia kamus bahasa Inggris-Quizizz adalah hasil karya perusahaan, berupa software kreativitas, yang digunakan dalam kelas, kerja kelompok, review pre-test, ujian, tes unit, dan tes dadakan, sehingga memungkinkan baik pelajar maupun guru, untuk mengadakan pembelajaran online, pada waktu yang sama.

Menggunakan Aplikasi Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan Quizizz interaktif, untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, Quizizz interaktif yang anda buat memiliki hingga 5 pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar. Anda dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan, dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila Quizizz sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa, dengan menggunakan 5 digit, yang dihasilkan.

Cara menggunakan Quizizz :

1. Masuk ke www.quizizz.com lalu klik "Sign Up"
2. Pilih "sign up with email" atau "sign up with google"
3. Klik "Teacher" jika ingin login sebagai guru
4. Masukkan identitas (Username, email, dan password) & Continue
5. Jika sudah masuk, buatlah Quizizz dengan cara mengklik "create new quiz" pada bagian kiri atas.
6. Akan muncul tampilan Let's create a quiz : Masukkan nama Quizizz, bahasa lalu klik "save"

7. Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik “ Create new question”
8. Masukkan pertanyaan pada kolom “Write your question here” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “ Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya” Page 4 Lanjutan
9. Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik & “save”
10. Jika sudah menulis semua Quizizz, klik “Finish Quiz”
11. Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa Quizizz itu ingin ditunjukkan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik & “save details”
12. Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih “Homework” jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih “ Play Live” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.
13. Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik “ Proceed”
14. Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan Quizizz.

Membuat Soal Quizizz :

1. Membuka Link “<http://quizizz.com/admin/>”
2. Kelebihan :
 - Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
 - Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
 - Jika selesai mengerjakan Quizizz, pada akhir Quizizz akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
 - Dalam pengerjaan Quizizz, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena Quizizz tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda
3. Kelemahan :
 - Siswa dapat membuka tab baru.
 - Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti menggunakan Jenis dan Fungsi Statistik Deskriptif dalam penelitian ini. Sedangkan dalam penelitian ini. Sehingga dapat dipastikan bahwa semakin sesuai media pembelajaran, yang digunakan, mempunyai dampak yang sangat penting dalam minat belajar pelajar, besar kecilnya peran aktif antara guru dan pelajar, juga sangat menentukan perkembangan pembelajaran itu sendiri, dan juga berdampak pada keberhasilan pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu dampak apa saja, yang diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran tersebut perlu diteliti.

Oleh karena salah satu media pembelajaran tersebut, dapat diketahui kontribusinya terhadap minat belajar pelajar.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian adalah suatu usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan metodologi misalnya observasi secara sistematis, terkontrol dan berdasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada (Sutrisno Hadi, 1987). Dalam rancangan penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif eksploratif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menyimpulkan penggunaan media pembelajaran, dan dampaknya terhadap minat belajar pelajar. Adapun Intument penelitian menggunakan sebagai berikut :

PEMBAHASAN

Sebelumnya, dalam kegiatan pembelajaran, masih belum diketahui tentang media pembelajaran apa, yang sesuai diterapkan kepada pelajar, sehingga bapak/ibu guru dalam penggunaan media pembelajaran sering berubah-ubah. Untuk dapat mengetahui salah satu penggunaan media pembelajaran yang lebih sesuai, maka peneliti mengadakan beberapa simulasi pembelajaran, yaitu:

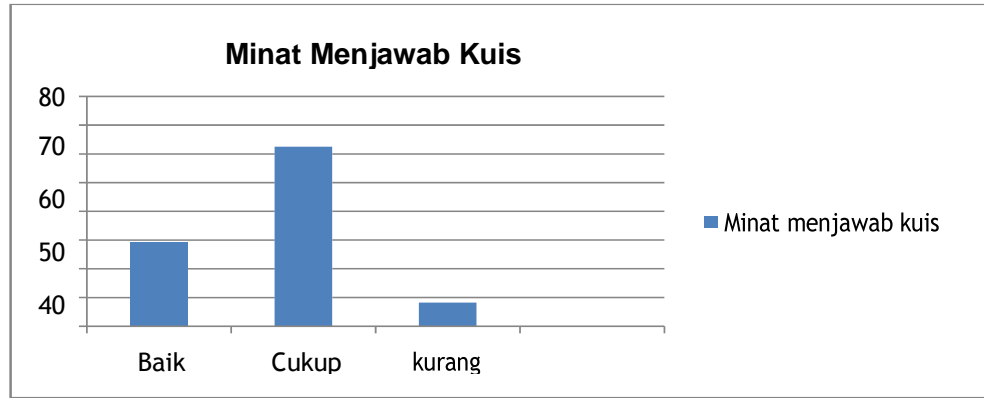
A. Kondisi Awal Kemampuan Pelajar

Pada penggunaan media Quizizz dengan memberikan hadiah, pertama kali peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal minat pelajar dalam menjawab Quizizz. Hal tersebut dilakukan dengan cara observasi khususnya dalam aspek bahasa, kemudian peneliti membuktikan dengan mengamati pelajar, melalui kegiatan menyebutkan Quizizz, menunjukkan Quizizz, dan menghubungkan gambar dengan Quizizz. Hasil pengamatan dari kegiatan menjawab Quizizz di Kelas 9 E di SMPN 58 Surabaya, sebelum ada pemberian hadiah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase minat menjawab Quizizz pelajar pada kondisi awal

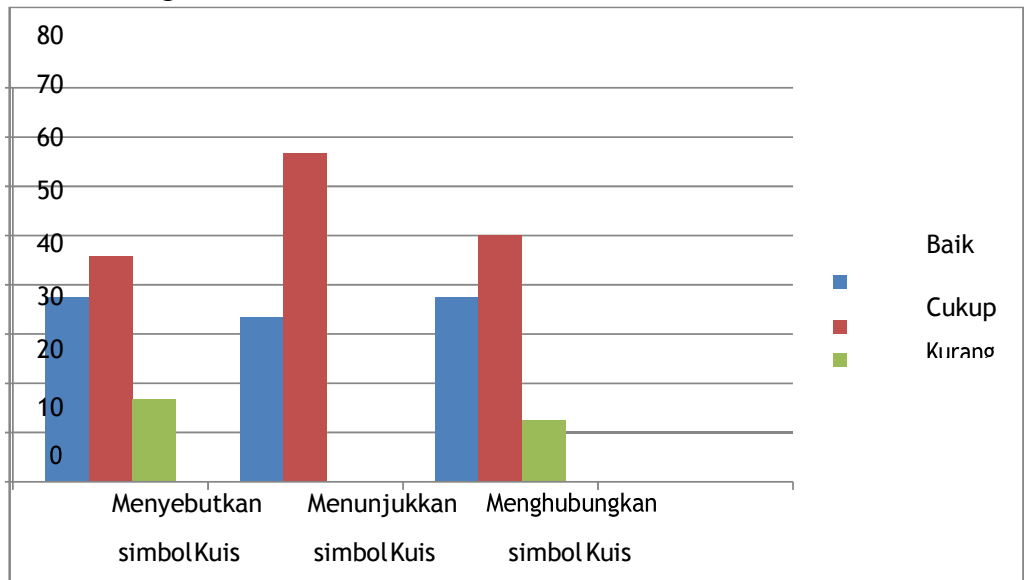
Aspek yang diamati	Kemampuan awal (%)		
	baik	cukup	kurang
Kemampuan menjawab Quizizz	29,2%	62,5%	8,3%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat menjawab Quizizz pelajar belum berkembang secara maksimal. Jika dilihat dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut :



Gambar 1. Grafik Minat Menjawab Quizizz pada Kondisi awal

Adapun minat menjawab Quizizz secara terperinci dapat dilihat dalam grafik di bawah ini :



Gambar 2. Grafik Minat Menjawab Quizizz pada Kondisi Awal secara rinci

Untuk rata-rata minat menjawab Quizizz dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Minat Menjawab Quizizz dengan Kriteria Baik pada Kondisi awal

Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa minat menjawab Quizizz pelajar Kelas 9 E di SMPN 58 Surabaya, yang berkategori baik ada 7 pelajar (29,16%), berkategori cukup ada 13 pelajar (54,17%), dan berkategori kurang ada 4 pelajar (9,7%). Untuk itu, Peneliti sebagai guru segera merencanakan kegiatan untuk memperbaiki situasi pembelajaran tersebut. Upaya rencana untuk memperbaiki minat belajar adalah, dengan pemberian hadiah, upaya ini dipilih agar diharapkan dapat meningkatkan minat menjawab Quizizz pelajar kelas 9 E SMPN 58 Surabaya. Bentuk Quizizz berhadiah, yang dipilih adalah menggunakan Materi Persamaan dan Fungsi Persamaan Kuadrat. Hal tersebut karena disesuaikan alokasi waktu pada pembelajarannya.

Pelaksanaan pembelajaran daring, dengan menggunakan media Quizizz yang berhadiah, meliputi 3 kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan aktivitas berdoa bersama, dengan menggunakan irama musik di rumah anak masing-masing, kemudian bergabung di grup Whatsapp, secara teratur seperti biasanya. Setelah bergabung, anak-anak diposisikan duduk, ditempatnya masing-masing, untuk kegiatan pembukaan, yaitu: salam, berdoa dan apersepsi tentang kegiatan menjawab Quizizz menggunakan Quizizz Berhadiah. Guru menanyakan kabar anak-anak, apakah anak-anak belajar dirumah, dan apakah anak-anak sudah mengenal banyak Quizizz. Guru juga memancing semangat anak-anak, dengan memberikan pertanyaan, "Siapakah anak-anak,

yang sudah mendapat hadiah stiker bintang paling banyak ?”, dan dilanjutkan menanyakan “Apakah hari ini anak mau mendapatkannya lagi ?”. Kemudian guru menjelaskan kegiatan menjawab Quizizz seperti, yang pernah dilakukan anak pada hari sebelumnya. Kegiatan menjawab Quizizz melalui Quizizz Berhadiah, meliputi 3 kegiatan, yang sama seperti sebelumnya, yaitu: Menyebutkan simbol Quizizz, Menunjukkan simbol Quizizz, dan Menghubungkan simbol Quizizz. Kemudian guru dan anak-anak membuat kesepakatan aturan main secara bersama-sama, dan memberikan motivasi secara verbal dan non verbal, bahwasanya anak-anak, yang mampu menyelesaikan tugasnya, dengan benar, maka akan mendapat hadiah, berupa stiker berbentuk bintang.

b) Kegiatan Inti

Pada Kegiatan Inti ini, anak-anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai aturan, yang sudah disepakati bersama. Agar kegiatan bervariasi, dan menyenangkan, guru menyediakan Quizizz Berhadiah, dengan gambar yang berbeda, dari pertemuan sebelumnya. Pada pembelajaran ini, tersisa beberapa anak-anak, yang membutuhkan bimbingan dalam menggunakan Quizizz Berhadiah, yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti sebagai guru kelas, masih harus mendampingi dan membimbing anak-anak, dalam melaksanakan 3 kegiatan, yang disediakan. Jika anak-anak, telah selesai mengerjakan 1 kegiatan, maka anak-anak, akan melanjutkannya, dengan mengerjakan kegiatan, yang dipilih selanjutnya. Setelah semua anak-anak, selesai melaksanakan 3 kegiatan, yang disediakan, kemudian guru mengkondisikan anak-anak, untuk duduk ditempatnya masing-masing, kemudian guru meminta anak-anak, satu persatu secara bergantian untuk Menyebutkan simbol Quizizz, Menunjukkan simbol Quizizz, dan Menghubungkan simbol Quizizz, yang diperlihatkan oleh guru. Dengan demikian, guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak-anak.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir anak-anak, diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar, dengan menggunakan Quizizz Berhadiah. Guru memberikan pujian kepada anak-anak, bahwasanya anak-anak sudah dapat menggunakan Quizizz Berhadiah, dengan baik, dan anak-anak sudah dapat menjawab Quizizz. Guru memberikan stiker bintang, kepada semua anak-anak, dan memberikan pengertian bahwa Quizizz Berhadiah, dapat digunakan untuk belajar kapan saja, tanpa harus disuruh oleh guru. Setelah selesai,

anak-anak diajak untuk bernyanyi, kemudian diakhiri, dengan doa, selanjutnya salam.

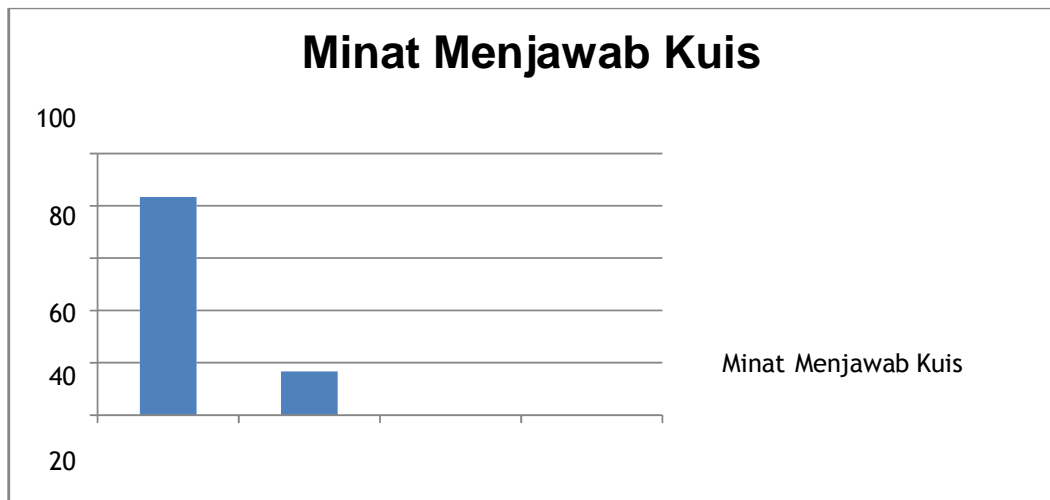
Hasil observasi pembelajaran daring dengan media Quizizz berhadiah, disajikan dalam tabel, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Minat Menjawab Quizizz pelajar

No	Aspek yang diamati	Hasil Minat anak kriteria baik	
		Kondisi awal	Kondisi Akhir
1	Menyebutkan simbol Quizizz	29,2%	87,5%
2	Menunjukkan simbol Quizizz	29,2%	87,5%
3	Menghubungkan simbol Quizizz	29,2%	91,7%
Minat menjawab Quizizz		29,2%	83,3%

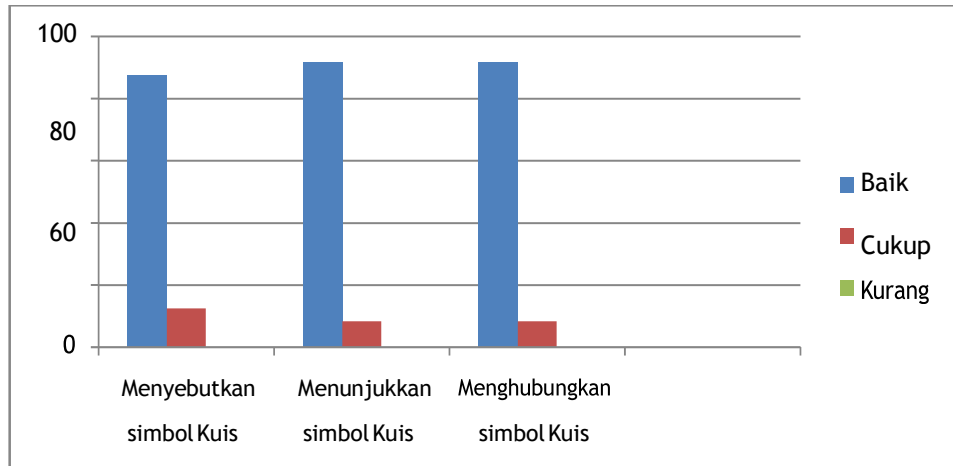
Berdasarkan hasil observasi di atas, hasil penggunaan media Quizizz berhadiah, dapat dilihat bahwa minat pelajar Kelas 9 E, dalam menjawab Quizizz mencapai 83,3%.

Jika ditampilkan dalam grafik akan tampak sebagai berikut:



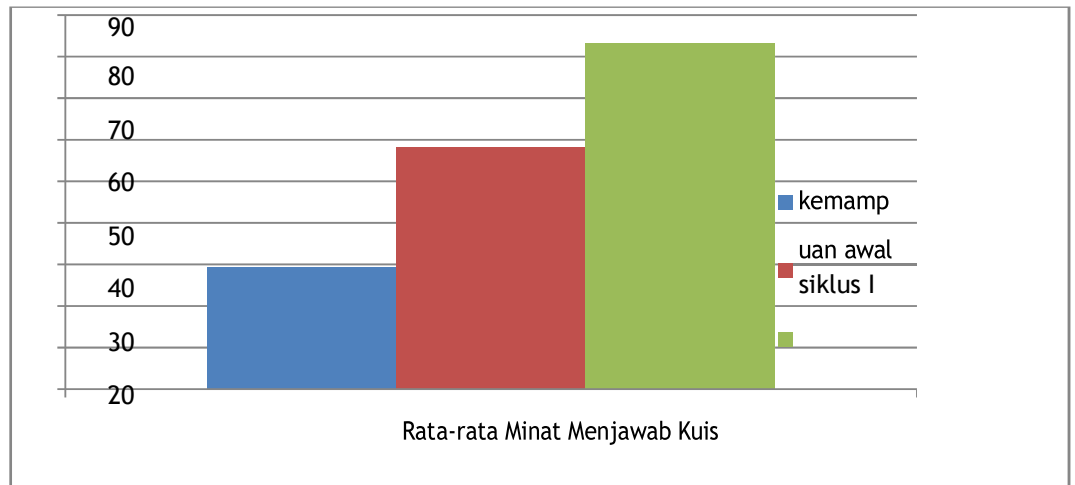
Gambar 4. Grafik Minat Menjawab Quizizz setelah pemberian hadiah

Adapun minat menjawab Quizizz dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Minat Menjawab Quizizz secara rinci

Untuk rata-rata minat menjawab Quizizz berhadiah, dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 6. Grafik Minat Menjawab Quizizz berhadiah. Kemampuan Awal

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada observasi pada Tabel 1, didapatkan temuan sebagai berikut: (a) pelajar masih mengalami kebingungan dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, (b) pelajar takut menyampaikan pendapat, dan (c) kegiatan diskusi kurang berjalan, masih didominasi oleh pelajar yang pandai.
2. Berdasarkan pada observasi yang dilakukan pada Tabel 2, didapatkan temuan sebagai berikut: (a) pelajar sudah memahami dan siap dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, (b) sebagian besar dari pelajar, sudah berani menyampaikan pendapat pada saat diskusi kelas berlangsung, dan (c) kegiatan berjalan dengan baik, suasana kelas lebih hidup, sehingga dalam proses pembelajaran terkesan menyenangkan.

3. Adanya peningkatan prosentase minat pelajar kelas 9 E SMPN 58 Surabaya, dalam kegiatan pembelajaran daring, dengan menggunakan media Quizizz berhadiah, dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adler, Mortimer J & Van Doren, Charles (2007). *How To Read a Book/Cara jitu Mencapai Puncak Tujuan Materi pembelajaran*. (Alih bahasa: A. Santoso dan Ajeng AP). Jakarta: PT. Indonesia Publishing.
- Agus Suryabrata. (1997). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basrochah. (2011). Peningkatan Kemampuan Menjawab kuis Melalui Penerapan Metode Bermain Kuis Berhadiah di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan. Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>.
- C. Asri Budiningsih. (2003). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Hsin, W.-J., & Cigas, J. (2013). Short Videos Improve Student Learning in Online Education. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 28(5), 253–259.
- Kazanidis, I., Palaigeorgiou, G., Papadopoulou, A., & Tsinakos, A. (2018). Augmented Interactive Video: Enhancing Video Interactivity for the School Classroom. *Journal of Engineering Science & Technology Review*, 11(2), 174–181.
- Kozma, R. B. (1986). Implications of Instructional Psychology for the Design of Educational Television. *ECTJ*, 34(1), 11–19.
- Lim, K. H., & Wilson, D. (2018). Flipped Learning: Embedding Questions in Videos. *Mathematics Teaching in the Middle School*, 23(7), 378–385. <https://doi.org/10.5951/mathteachmidscho.23.7.0378>
- Lloyd, S. A., & Robertson, C. L. (2011). Screencast Tutorials Enhance Student Learning of Statistics. *Teaching of Psychology*, 39(1), 67–71. <https://doi.org/10.1177/0098628311430640>
- Mischel, L. J. (2018). Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283–289. <https://doi.org/10.1177/2379298118773418>
- Rice, P., Beeson, P., & Blackmore-Wright, J. (2019). Evaluating the Impact of a Quiz Question within an Educational Video. *TechTrends*, 63(5), 522–532. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00374-6>
- Stockwell, M. S., Cennamo, M., & Jiang, E. (2015). Blended Learning Improves Science Education. *Cell*, 162(5), 933–936. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2015.08.009>

Vural, O. F. (2013). The Impact of a Question-Embedded Video-Based Learning Tool on E-Learning. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 13(2), 1315–1323. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1017292>

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional Video in E-Learning: Assessing the Impact of Interactive Video on Learning Effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5dbd71e4e78c80001adad5ee/mengenal-quizizz>

<http://lp3m.ustjogja.ac.id/download/Irfan%20Adi%20Nugroho,%20Yogyakarta,%2016.1.2019.pdf>