at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam
Penerbit: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar
Website: http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah
Email: attarbiyah@iainbatusangkar.ac.id
P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498

Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam

Dedi Efendi*
MAN 5 Agam Sumatera Barat Indonesia
dedi.gce@madrasah.id

Zulfani Sesmiarni
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Sumatera Barat Indonesia
zulfanisesmiarni@iainbukittinggi.ac.id
***)Corresponding Author**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan persepsi siswa terhadap pemanfaatan gamifikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. Populasi dan responden penelitian adalah 180 siswa MAN 5 tahun pelajaran 2022/2023. Responden yang memberikan jawaban kuisioner melalui *Google Forms* sebanyak 67 orang. Analisis data dilakukan menggunakan skala *Likert*. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan *survey online* kepada seluruh siswa melalui *group Whatsapp* dan *google forms*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menganggap *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan penguasaan materi, dan menambah motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Beberapa keterbatasan dan permasalahan yang terdapat pada penggunaan *Quizizz* menurut siswa, diantaranya adalah keterbatasan koneksi internet, batasan waktu yang diberikan terlalu sedikit.

Kata Kunci: Persepsi, *Quizizz*, Gamifikasi

Abstract

This study aims to demonstrate how students view the use of *Quizizz* gamification in the classroom at MAN 5 Agam. The population and respondents of the study were 180 students of MAN 5 Agam from grades 10, 11, and 12 in the 2022–2023 academic year. There were 67 respondents that provided questionnaire responses via *Google* Forms. A Likert scale was used for the analysis of the data. The *Google* Forms tool was used to distribute online questionnaires to students through the Whatsapp group, which provided the data for the whole research. The findings revealed that most students believed using *Quizizz* to complete assigned tasks before in-person instruction in class had a positive effect on learning activities. Students believe *Quizizz* to be a user-friendly tool that makes learning more enjoyable, improves content mastery, and boosts students'

enthusiasm and engagement in their studies. However, according to students, there are several restrictions and issues in utilizing *Quizizz*, such as time constraints and internet connection issues.

Keywords: *Gamification, Quizizz, Perception*

PENDAHULUAN

Dampak sosial pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi seluruh lapisan masyarakat termasuk anak-anak. *Smartphone* merupakan alat untuk mengakses teknologi menjadi alat bantu dalam kehidupan manusia yang memudahkan untuk mengakses internet. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada bulan Juni tahun 2022 merilis data tentang jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 210.026.769 jiwa atau 77,02% dari total penduduk. Pertumbuhan pengguna internet di tahun 2018 bahkan telah mencapai angka 64,80%, naik menjadi 73,70% di rentang tahun 2019-2020.(APJI, 2022:10)

Perkembangan TIK berdampak kepada proses belajar-mengajar sebagai dampak datangnya pandemic Covid-19. Permasalahan pembelajaran pandemic Covid-19 menjadi semakin berat. Siswa merasa bosan jika guru menyampaikan materi secara monoton. Untuk mencegah hal ini, guru harus mempunyai kapabilitas dalam menentukan materi pembelajaran secara inovatif agar siswa lebih bersemangat dan mempunyai minat belajar.(Gusman et al., 2021:203-221)

Belajar dari rumah sebagai antisipasi penularan Covid-19, siswa memiliki *smartphone*. Minimal dalam keluarganya ada satu-dua *smartphone* yang bisa dipakai untuk belajar. Siswa menyalahgunakan *smartphone* bukannya untuk belajar, malah digunakan untuk kegiatan yang tidak bermanfaat. Survei pendahuluan yang dilakukan terhadap 36 orang siswa MAN 5 Agam, didapatkan data bahwa penggunaan *smartphone* untuk bermedia sosial lebih dari 2 jam mencapai 55,56% dari 36 orang siswa. Persentase siswa yang sering merasa kurang enak badan (misalnya pegal di tangan, lengan, leher) gara-gara main *smartphone* 50%. Bahkan sebanyak 41,67% siswa menurun prestasi belajar karena pengaruh *smartphone* tidak terkontrol.

Smartphone semakin memudahkan siswa melakukan pencarian sumber dan bahan belajar dari berbagai aplikasi *website* di internet seperti *Wordwall, Quizizz* dan lain-lain.(Wati, 2020;). Penelitian terkait dengan pemanfaatan *smartphone* ini juga banyak menemukan manfaat lain seperti peningkatan minat.(Aidah & Nurafni, 2022)

Penggunaan *Quizizz* juga ditemukan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, *skill* belajar (Elyas Putri & Saleh, Nurming, 2021:54-61). Selain itu juga ditemukan meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa (Amri & Shobri, 2020; Gustianti et al., 2021; Permata & Kristanto, 2020; Sitorus, 2016). Penelitian yang dilakukan (Amsul et al., 2022; Ardiansyah, 2022; Magfirah, 2021). Hasil belajar meningkat setelah belajar menggunakan *Quizizz.com ini*.(Gusman et al., 2021; Rosiani, 2021)

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap,kreatifitas dan keaktifan serta keterikatan belajar siswa.(Gunawan, 2022; Imanulhaq & Pratowo, 2022; Munawir & Hasbi, 2021) Penelitian yang lain menunjukkan bahwa gamifikasi dalam belajar mempermudah dan menarik peserta didik dalam kegiatan evaluasi yang menyenangkan.(Zalillah, 2022). Sudah ada banyak pendapat yang mengakui kebutuhan dan urgensi bahwa sekolah harus disesuaikan dengan teknologi digital dan mengubah cara praktik pedagogisnya secara radikal. Salah satunya adalah memanfaatkan game melalui mekanisme *gamification* yang menunjukkan bagaimana game lebih mampu menarik antusiasme pemainnya. Unsur-unsur gamification ternyata merujuk pada bagaimana memotivasi pengguna melalui *points, badges, levels, dan leaderboards* (Aribowo, 2014).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa penggunaan *Quizizz* dan aplikasi sejenis sebagai media pembelajaran, telah menarik minat banyak peneliti untuk melakukan penelitian yang bertujuan menginvestigasi efektivitas dari penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran pada berbagai metode dan konteks yang berbeda. Penelitian terdahulu melakukan penelitian tentang efektivitas *Quizizz* dalam pembelajaran, sejauh pengetahuan peneliti, masih jarang penelitian yang menganalisis efektifitas penggunaan *Quizizz* sebagai metode pembelajaran dan persepsi siswa khususnya siswa MAN 5 Agam. Alasan penting lain melakukan penelitian dari efektivitas penggunaan *Quizizz* pada konteks madrasah adalah karena masih jarang para guru khususnya di madrasah tempat peneliti mengabdi yang menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *Quizizz* ini dalam kegiatan pembelajaran . Sehingga, hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam konteks madrasah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran. Aspek yang diuji dalam penelitian

ini adalah tentang apakah *Quizizz* adalah aplikasi yang menyenangkan dan bermanfaat dalam pembelajaran dilihat dari tingkat pemahaman tentang materi, keaktifan belajar, motivasi dan ketertarikan untuk mempelajari materi yang harus dikuasai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian survei. Pinsonneault dan Kraemer (1993) dalam (Glasow, 2005:1-1) mendefinisikan survei sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik, tindakan atau pendapat sekelompok besar orang. Fokus penelitian ini adalah persepsi siswa terhadap aplikasi *Quizizz* yang melibatkan 67 siswa MAN 5 Agam tahun pelajaran 2022-2023. Kuisioner dibuat di *Google Form* lalu *link*-nya dibagikan kepada semua siswa melalui *group Whatsapp* kelas. Analisis data menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* terdiri dari lima pernyataan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap pernyataan memiliki bobot yang berbeda. Untuk pernyatan SS berbobot 5, S berbobot 4, N berbobot 3, TS berbobot 2, dan STS berbobot 1. Setelah itu, peneliti menghitung skor untuk setiap kuesioner sebagai berikut : skor maksimum 14 x 67 x 5 = 4690, dan skor minimum 14 x 67 x 1 = 938. Rentang skor (R) : 4690 – 938 = 3752. Kemudian peneliti menentukan kriteria skor interpretasi setiap set kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti , menganalisa bahwa persepsi siswa terhadap *quizizz* netral terhadap pemanfaatan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran. Hasil selengkapnya ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan *Quizizz*

No.	Item	SS	S	N	TS	STS	ST	I
1.	Apakah *quizizz*.com mudah digunakan?	29	18	15	2	3	2030	N
2.	Apakah lebih mudah mengerjakan kuis dengan *quizizz*.com di *smartphone* daripada kuis menggunakan kertas?	26	26	12	0	3	1820	TS
3.	Apakah *quizizz*.com membantu mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajari di kelas?	31	16	17	0	3	2170	N
4.	Apakah *quizizz*.com membantu mengetahui materi pelajaran yang belum dikuasai?	29	18	14	3	3	2030	N

5.	Apakah *quizizz*.com meningkatkan pemahaman tentang materi suatu pelajaran?	23	26	13	3	2	1610	TS
6.	Apakah *quizizz*.com merupakan aplikasi yang keren dan menyenangkan?	28	24	11	3	1	1960	N
7.	Apakah *quizizz*.com membuat belajar menjadi lebih menyenangkan?	27	24	12	2	2	1890	N
8.	Apakah *quizizz*.com membuat kuis menjadi membosankan?	7	8	10	12	30	2100	N
9.	Apakah *quizizz*.com meningkatkan ketertarikan saya untuk mempelajari materi suatu pelajaran?	15	29	20	3	0	2030	N
10.	Apakah motivasi Anda belajar meningkat karena terdapat tampilan peringkat (*leaderboard*) skor dari peserta lain?	25	19	16	5	2	1750	TS
11.	Apakah Anda termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan *quizizz*.com?	37	17	10	1	2	2590	N
12.	Apakah *quizizz*.com ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan Anda terhadap materi-materi suatu pelajaran?	35	14	14	2	2	2450	N
13.	Apakah *quizizz*.com ini membuat Anda lebih aktif belajar?	16	31	15	5	0	2170	N
14.	Apakah *quizizz*.com ini membuat Anda mau belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas?	14	29	20	3	1	2030	N
	Skor (Sk)	342	299	199	44	54		
	Skor x Nilai Opsi	1710	1196	597	88	54		
	Total Skor						3645	S

Keterangan : ST = Skor Tertinggi, I = Interpretasi

Dari tabel di atas, persepsi siswa terhadap 11 dari 14 pernyataan adalah netral. Pernyataan tersebut adalah *Quizizz* membantu untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajari di kelas, membantu untuk mengetahui materi pelajaran yang belum dikuasai, merupakan aplikasi yang keren dan menyenangkan, membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, membuat kuis menjadi membosankan, meningkatkan ketertarikan untuk mempelajari materi pelajaran, motivasi belajar meningkat karena terdapat tampilan peringkat (*leaderboard*) skor dari peserta lain,

termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan *quizizz*.com, meningkatkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi-materi suatu pelajaran, membuat siswa lebih aktif belajar, membuat siswa mau belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas.

Disisi lain, pernyataan lainnya tidak disetujui oleh siswa yaitu : bahwa lebih mudah mengerjakan kuis dengan *quizizz*.com di *smartphone* daripada kuis menggunakan kertas, meningkatkan pemahaman tentang materi suatu pelajaran, dan motivasi belajar siswa meningkat karena terdapat tampilan peringkat (*leaderboard*) skor dari peserta lain.

Gambar 1, Diagram Hasil Jawaban Quesioner Penelitian

Gambar 1. Skor Tertinggi dari Setiap Pernyataan Kuesioner

Skor tertinggi dari pernyataan pertama adalah 14 x 29 x 5 = 2030. Skor 2030 menurut skala *Likert* diinterpretasikan Netral (N), terlihat bahwa ada tiga pernyataan yang direspon tidak setuju (TS) oleh siswa yaitu pernyataan lebih mudah mengerjakan kuis dengan *quizizz*.com di *smartphone* daripada kuis menggunakan kertas, *quizizz*.com meningkatkan pemahaman tentang materi suatu pelajaran, motivasi siswa belajar meningkat karena terdapat tampilan peringkat (leaderboard) skor dari peserta lain. Sedangkan 11 pernyataan yang lainnya direspon Netral (N) oleh siswa.

Siswa menunjukkan respon positif terhadap *Quizizz* sebagai salah satu aplikasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari total skor kuesioner yaitu 3645 yang diinterpretasikan Setuju (S). Respon siswa seperti ini, disebabkan karena siswa baru

diperkenalkan dengan aplikasi ini sehingga banyak yang masih tergagap dalam menggunakannya. Disamping itu juga, banyak yang mengalami gangguan jaringan internet sehingga ketika aplikasi ini dicobakan kepada siswa, banyak kendala yang ditemui. Penulis menyertakan dalam kuesioner ini lima pernyataan terbuka yang direspon oleh siswa secara bebas. Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini semakin memperkuat kesimpulan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa atau siswa menilai penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa keterbatasan dan permasalahan yang terdapat pada penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran di mata pelajaran Informatika. Diantara bentuk keterbatasan yang dialami oleh siswa adalah koneksi internet yang lemah, batasan waktu yang diberikan terlalu sedikit, dan beberapa siswa juga merasa perlu untuk dilakukan pembahasan tentang soal-soal yang dikerjakan melalui aplikasi *Quizizz* di kelas, sehingga diketahui jawaban mana yang benar dan jawaban mana yang salah.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian adalah ditemukan bukti bahwa secara umum penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran mata pelajaran Informatika. Siswa menganggap *Quizizz* adalah aplikasi yang mudah digunakan. Selain itu, penggunaan *Quizizz* selama proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang sudah dan akan dipelajari di kelas. Siswa juga merasa puas dengan penggunaan *Quizizz* selama pembelajaran dan merasa bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi yang menyenangkan. Siswa juga menjadi lebih tertarik dan merasa bahwa dengan *Quizizz* belajar yang biasanya membosankan menjadi lebih menyenangkan.

Quizizz juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, siswa termotivasi untuk memperoleh skor tertinggi dan mendapatkan peringkat teratas di antara peserta kuis yang lain. Selain itu, pemberian tugas untuk mengerjakan kuis dengan *Quizizz* sebelum pembelajaran dilaksanakan juga meningkatkan rasa keingintahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari di kelas.

Quizizz juga terbukti membuat siswa lebih aktif belajar. Siswa terdorong untuk bersedia meluangkan waktu belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas.

Dari hasil temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasakan manfaat dari penggunaan *Quizizz* selama mengikuti pembelajaran Informatika.

Implikasi dari penelitian ini diantaranya adalah selanjutnya para guru di madrasah agar lebih inovatif lagi dalam menggunakan media pembelajaran. *Quizizz* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media untuk memberikan kuis menggantikan penggunaan kertas. Selain itu, para bagi para pendidik juga perlu memperhatikan beberapa keterbatasan atau kelemahan dari penerapan *Quizizz* yang ada dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, *11*(2), 161–174. https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133

Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, *13*(1), 128–136.

Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. In *JTMT: Journal Tadris Matematika* (Vol. 3, Nomor 1, hal. 10–17). Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

APJI. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od*, *June*. apji.or.id

Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *6*(3). 892

Aribowo, E. K. (2014). Gamification: Adaptasi Game dalam Dunia Pendidikan. In A. N. C. & W. Saputro (Ed.), *Pengembangan Profesi Guru dan Dosen melalui Penulisan Jurnal Ilmiah Pendidikan* (2014 ed., hal. 121–131).

Elyas Putri, E., & Saleh, Nurming, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE : Journal of Language and Literature*, *2*(1), 54–61. www.Dw.com

Glasow, P. A. (2005). Fundamentals of survey research. In *Mitre* (hal. 1–27). Mitre, Washington C3 Center.

Gunawan, M. A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajarandaring Berbasis Game Quizizz Terhadaphasilbelajar Peserta Didik Sekolahdasar*. FKIP UNPAS.

Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, *11*(3), 203–221. https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080

Gustianti, A. H., Nursyamsiah, N., & Sopian, A. (2021). The Use of *Quizizz* Web Tool to Support Writing Skills in Arabic. *International Conference on Arabic Language and Literature* , 266–274. http://proceedings.upi.edu/index.php/ical/article/view/1728

Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, *4*(1), 33–41.

Magfirah, M. (2021). *Implementasi Media Game Edukasi" Quizizz" Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 8 SMP IT Bukit Qur'an Nusantara Mataram Tahun Ajaran 2020/2021*. Universitas_Muhammadiyah_Mataram.

Melda Novi Wati, D. N. A. (2020). Penggunaan *Smartphone*Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPSSMA Negeri 2 Lubuk Basung di Era Pandemi Pada Mata Pelajaran Sosiologi (Studi Kasus Kelas XII IPS1,2dan 3). *Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(1), 85–92.

Muhtadin Amri1*, Y. A. S. (2020). 301-Article Text-899-2-10-20200525. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, *Volume 13*,(301), 128–138. https://scholar.archive.org/work/mtno7smnibgflbd6krhb5kpjcu/access/wayback/http://tip.ppj.unp.ac.id/index.php/tip/article/download/301/150

Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). The Effect of Using *Quizizz* To EFL Students' Engagement and Learning Outcome. *English Review: Journal of English Education*, *10*(1), 297–308. https://doi.org/10.25134/erjee.v10i1.5412

Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *4*(2), 279. https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877

Rosiani, D. (2021). Kolaborasi Whatsapp dan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *6*(3), 257–264. https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.304

Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi. *Academ*, 1–10. https://www.academia.edu/download/48820040/Tugas_Studi_Literatur_Seminar_1_-_Gamification.pdf

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, *7*(3), 915–921. https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1286

Zalillah, D. & A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, *4*, 491–504.