

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

(Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Literature)

Oleh

Dinur Anugrah Fahrysa

175060018

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. kurangnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran aplikasi berbasis webtool yaitu aplikasi quizizz. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa bosan dan kurang menyenangkan. Sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif dan tidak kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis dan kajian mengenai penggunaan media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (libary research) yang mengkaji berbagai literatur seperti jurnal, buku dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik pembahasan. Berdasarkan hasil dari penelitian kepustakaan (libary research) ini dapat disimpulkan bahwa (1) Media pembelajaran yang dibuat dan manfaatkan dari aplikasi ini media yang sangat interaktif. Di dalam aplikasi kuisis ada beberapa fitur yang dapat dijadikan sebagai penunjang tujuan evaluasi proses pembelajaran, dan untuk melihat kinerja peserta didik, membuat pekerjaan rumah dan lain-lain. (2) minat belajar merupakan sesuatu rasa yang lebih suka atau rasa kemauan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan. (3) media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan minat belajar terhadap peserta didik, peserta didik yang masih pasif dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dikelas, ketika menggunakan media pembelajaran quizizz di terapkan di kelas mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi media Quizizz, Minat belajar peserta didik, Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of interest in learning by students in using learning media. The lack of interest in students' learning is caused by the lack of use of learning media, one of which is a webtool-based application learning media, namely the Quizizz application. So that in the learning process students feel bored and less fun. So that makes students less active and not creative. This study aims to describe the results of the analysis and study of the use of Quizizz learning media to increase students' interest in learning. This research is a library research that examines various literatures such as journals, books and scientific articles that are relevant to the topic of discussion. Based on the results of this library research, it can be concluded that (1) the learning media created and utilizing this application are very interactive media. In the quiz application there are several features that can be used to support the purpose of evaluating the learning process, and to see the performance of students, make homework and others. (2) interest in learning is something that is more like or a sense of willingness to something or an activity without coercion. (3) Quizizz learning media can increase student interest in learning, students who are still passive and feel bored when learning takes place in class, when using quizizz learning media applied in class it can increase students' interest in learning.

Keywords: Quizizz media application, Students' learning interest, Quizizz Applications can increase interest in learning

RINGKASAN

Panilitian ieu dimotivasi ku kurang minat diajar ku murid dina ngagunakeun média pembelajaran. Kurangna minat diajar siswa disababkeun ku kurangna panggunaan média diajar, salah sahijina nyaéta média pembelajaran aplikasi berbasis webtool, nyaéta aplikasi Quizizz. Sangkan dina prosés diajar murid ngarasa bosen sareng kirang resep. Janten anu ngajantenkeun murid kirang aktip sareng henteu kreatif. Panilitian ieu dimaksudkeun pikeun ngadéskripsikeun hasil analisis sareng kajian panggunaan média pembelajaran kuis pikeun nambahan minat murid dina diajar. Panilitian ieu mangrupikeun panilitian perpustakaan anu nalungtik sababaraha jinis literatur sapertos jurnal, buku sareng tulisan ilmiah anu aya patalina sareng topik diskusi. Dumasar kana hasil panilitian perpustakaan ieu, tiasa dicindekkeun yén (1) média pembelajaran anu nyiptakeun sareng ngamangpaatkeun aplikasi ieu mangrupikeun média anu interaktif pisan. Dina aplikasi kuis aya sababaraha fitur anu tiasa dianggo pikeun ngadukung tujuan ngaévaluasi prosés diajar, sareng ningali kinerja murid, ngadamel padamelan sareng anu sanésna. (2) minat diajar nyaéta hal anu langkung resep atanapi raos bakal kana hiji hal atanapi kagiatan tanpa paksaan. (3) Média diajar kuis tiasa nambahan minat murid dina diajar, murid anu masih pasif sareng ngaraos bosen nalika diajar lumangsung di kelas, nalika ngagunakeun média pembelajaran kuis dilarapkeun di kelas éta tiasa ningkatkeun minat diajar.

Kecap Pamageuh: Aplikasi media Quizizz, Minat di ajar peserta didik,
Aplikasi Quizizz tiasa ningkatkeun minat diajar