



Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media *quizwhizzer*

Putri Liandri¹, Kurnisar², Tyas Masito Mutiara³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

²Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

³SMA N 3 Palembang

***Corresponding Author:**

ppg.putriliandri21@program.belajar.id

Article History:

Received 2024-05-22

Revised 2024-10-02

Accepted 2024-10-14

Keywords:

Interest in learning

Quizwhizzer

Civics subject

Kata Kunci:

Minat belajar

Quizwhizzer

Mata pelajaran PPKn

Abstract

The problem found in the form of students' low interest in learning which was discovered through observation activities and distributing questionnaires in pre-cycle activities made researchers apply quizwhizzer media as a solution to increase students' interest in learning. This research aims to increase students' interest in learning PPKn through quizwhizzer media in class XI.6 SMA N 3 Palembang. This research uses the classroom action research (PTK) method which is carried out in 2 cycles consisting of 4 (four) stages, namely, planning, action, reflection and evaluation. The subjects in this research were class XI.6, even semester of the 2023/2024 academic year, consisting of 30 students. The results of the research show that quizwhizzer media can increase students' interest in learning in class experienced an increase in cycle 2 to 76% in the high category, so it can be concluded that quizwhizzer media can increase students' interest in learning in class XI.6 SMA 3 Palembang.

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan berupa rendahnya minat belajar peserta didik yang diketahui melalui kegiatan observasi dan penyebaran angket pada kegiatan pra siklus membuat peneliti menerapkan media *quizwhizzer* sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media *quizwhizzer* di kelas XI.6 SMA N 3 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan 2 siklus yang terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, refleksi, dan evaluasi. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI.6 semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 peserta didik. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *quizwhizzer* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI.6 hal tersebut terlihat dari hasil angket minat belajar dengan kriteria keberhasilan $\geq 75\%$, dari hasil kegiatan siklus 1 rata-rata yang didapat 63% dengan kategori sedang dan mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 76% dengan kategori tinggi maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa media *quizwhizzer* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.6 SMA 3 Palembang.

PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan anak yang sedang mengikuti proses pembelajaran agar potensi yang ada pada dirinya dapat berkembang (Kamaliah, 2021). Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda meliputi gaya belajar, hobi, latar belakang. Kebutuhan, minat dan motivasi belajar. Menurut (Setiawan et al., 2022) minat erat kaitannya dengan perasaan dari individu terutama perasaan senang terhadap suatu hal yang dianggapnya sesuai dengan kebutuhan dan memberikan kepuasan serta kesenangan hal tersebut bisa berupa aktivitas, kegiatan pembelajaran, pengalaman ataupun benda yang bisa dijadikan stimulus.

Minat belajar Dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena minat belajar akan mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dan akan memiliki prestasi belajar yang baik.



Begitupun sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat yang rendah cenderung memiliki prestasi belajar yang rendah (Rahman, 2021). Oleh sebab itu, sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki minat belajar agar dapat memiliki prestasi belajar yang baik, salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Adapun indikator dari minat belajar menurut Baroka (2011:46) adalah (1). Perasaan senang; (2). Ketertarikan; (3). Perhatian. (Apriyani et al.,(2022)

Menurut Gegne (1970:1) dalam (Junaidi, 2019) media merupakan berbagai macam komponen yang dapat menstimulus peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang penting, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga akan membuat materi yang disampaikan oleh guru dapat mengerti siswa dengan baik.

Pada saat pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL) peneliti melihat terdapat permasalahan pada berupa rendahnya minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik kelas XI.6 SMA Negeri 3 Palembang pada mata Pelajaran PPKn. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung tidak memperhatikan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, berdasarkan dari hasil wawancara singkat dengan peserta didik diketahui bahwa peserta didik menyukai pembelajaran yang Menggunakan media pembelajaran dan juga peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memacu mereka untuk belajar seperti diskusi kelompok, mengerjakan quiz dan memainkan games. Adapun solusi yang ditawarkan peneliti untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran *quizwhizzer*.

Menurut (Susanto & Ismaya, 2022) *quizwhizzer* merupakan aplikasi berbasis android yang didalamnya terdapat kegiatan berupa menjawab kuis atau soal yang bisa dimainkan oleh banyak pemain, *quizwhizzer* memiliki banyak fitur yang Dalam digunakan oleh guru dan peserta didik Dalam pembelajaran. Selain itu, media *quizwhizzer* juga mudah untuk dimainkan guru dapat menerapkan *quizwhizzer* melalui *smartphone*. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh (Septiani & Santi, 2022) bahwa analisis data dengan menggunakan pengujian independent sample T-Test dengan uji nilai t sebesar 3,062 dengan sig. (2-tailed_ = 0,000 yang Dimana nilai sig. 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa media *quizwhizzer* berpengaruh Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dari uraian tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Dalam pembelajaran peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Upaya meningkatkan meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media *quizwhizzer* di kelas XI.6 SMAN 3 Palembang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI.6 SMA Negeri 3 Palembang tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 30 orang peserta didik selama 1 bulan disemester genap, penelitian ini Menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis-Mc. Taggart dalam Maliasih et al., (2017) model ini membagi prosedur PTK menjadi 4 (empat) tahapan, yaitu: tahap rencana (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui angket, observasi dan dokumentasi yang terdiri dari 1 kali pra siklus dan 2 kali siklus pembelajaran dengan Menggunakan media *quizwhizzer*. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif dengan Teknik persentase. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika hasil rata-rata persentase minat belajar peserta didik $\geq 75\%$.

Tabel 1. Kriteria persentase minat belajar peserta didik

Persentase skor minat (%)	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75,9	Sedang
0-55,9	Rendah

Sumber: Arikunto (2010) Dalam Purnamasari et al., (2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan tahapan 1 kali pra siklus dan 2 kali siklus penilaian terhadap minat belajar peserta didik kelas XI.6 di SMA Negeri 3 Palembang dengan permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik dikarenakan kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis games. Hal ini diketahui oleh penelitian setelah peneliti menyebar angket pada kegiatan pra siklus sebelum diterapkannya tindakan. Untuk mengatasi hal tersebut tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menerapkan media berbasis kuis game dengan menggunakan *quizwhizzer*, *quizwhizzer* merupakan salah satu media pembelajaran online yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur dan jenis tema permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Berikut fitur-fitur menarik yang terdapat didalam media *quizwhizzer*, (1). Peserta didik dapat mengakses games melalui gawai masing-masing; (2). Editor kuis dapat mengunggah gambar, suara dan tautan link; (3). *Quizwhizzer* akan memberikan laporan dari setiap peserta didik yang menjawab; (4). Guru dapat menyesuaikan kuis dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, waktu permainan, dll. (Susanto & Ismaya, 2022)

Langkah-langkah dalam penggunaan media *quizwhizzer* adalah (1). *Sign in*, lalu memiliki "*create game*"; (2). Memilih *template*; (3) memasukan pertanyaan dan jawaban; (4) klik *publish* dan bagikan *link* kepada peserta didik (Janattaka & Yuliana Sari, 2023).

Adapun langkah-langkah penerapan *quizwhizzer* menurut Agustiningasih et al., (2022) yaitu (1). Masuk ke situs <https://quizwhizzer.com/> dan *log in* menggunakan email; (2) klik *make a game*; (3). Pilih *template*; (4) mengisi soal; (5) memberikan game kepada peserta didik.

langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk menerapkan media *quizwhizzer* adalah (1). Mendaftarkan akun dengan cara meng "klik" <https://quizwhizzer.com/> dan memasukan email; (2) meng"klik" *make a quiz*; (3). Memasukan pertanyaan dan jawaban; (4). Memilih jenis permainan yang akan dimainkan; (5). Membagikan link permainan ke peserta didik.

Pra siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan pada tanggal 24 April 2024, pada saat peneliti melakukan kegiatan pra siklus peserta didik terlihat kurang bersemangat dan cenderung tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar sehingga sebagai seorang guru peneliti perlu melakukan suatu tindakan untuk dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik karena rendahnya minat belajar yang dimiliki akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan dicapai. Berdasarkan hasil angket pra siklus yang telah peneliti sebar dari total 30 peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran didapatkan hasil rata-rata minat belajar 40% maka dari itu diketahui bahwa minat belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan masih termasuk kedalam kategori rendah. Berikut hasil rekapitulasi hasil angket minat belajar pserta didik saat kegiatan pra siklus.

Tabel 2. Minat belajar pra siklus

No	Indikator minat belajar	Banyak pertanyaan	Total		Kategori
			Skor	%	
1.	Perasaan senang	5	211	35%	Rendah
2.	Ketertarikan	5	276	46%	Rendah
3.	Keterlibatan	5	262	44%	Rendah
4.	Perhatian	5	199	33%	Rendah
Total		20	948	40%	Rendah

Berdasarkan tabel 2. diketahui bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang rendah oleh karena itu diperlukan sebuah solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. peneliti pun menerapkan media *quizwhizzer* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana menurut Septiani & Santi, (2022) dalam penelitian yang didapat hasil bahwa media *quizwhizzer* berpengaruh terhadap peningkatkan minat belajar peserta didik.

Siklus 1

Siklus 1 dilakukan dalam 1 kali pertemuan dan 1 kali penyebaran angket. Pada perencanaan siklus 1 peneliti menelaah permasalahan yang ditemukan pada pra siklus sehingga pada siklus 1 ini sudah dilakukan tindakan berupa diterapkan media *quizwhizzer*. Adapun yang perlu disiapkan peneliti untuk pembelajaran siklus 1 adalah modul ajar, media *quizwhizzer*, instrumen penelitian berupa angket.

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan pada tanggal 25 April 2024, kegiatan siklus 1 ini merupakan solusi dari peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ada pada pra siklus dimana pada pra siklus peneliti menemukan permasalahan berupa rendahnya minat belajar dari peserta didik. Pada siklus 1 diawali dengan tahapan merencanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dengan memberikan tindakan berupa media *quizwhizzer* dengan jenis permainan "harta karun" dan diakhir pembelajaran peneliti menyebarkan instrumen penelitian berupa angket. Berdasarkan hasil angket siklus 1 yang telah peneliti sebar dari total 30 peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran didapatkan hasil rata-rata minat belajar 63% maka dari itu diketahui bahwa minat belajar peserta didik setelah dilakukan siklus 1 mengalami peningkatan dan sudah termasuk kedalam kategori sedang. Berikut hasil dokumentasi dan rekapitulasi hasil angket minat belajar peserta didik saat kegiatan siklus 1.



Gambar 1. Penerapan media *quizwhizzer* siklus 1

Tabel 3. Minat belajar siklus 1

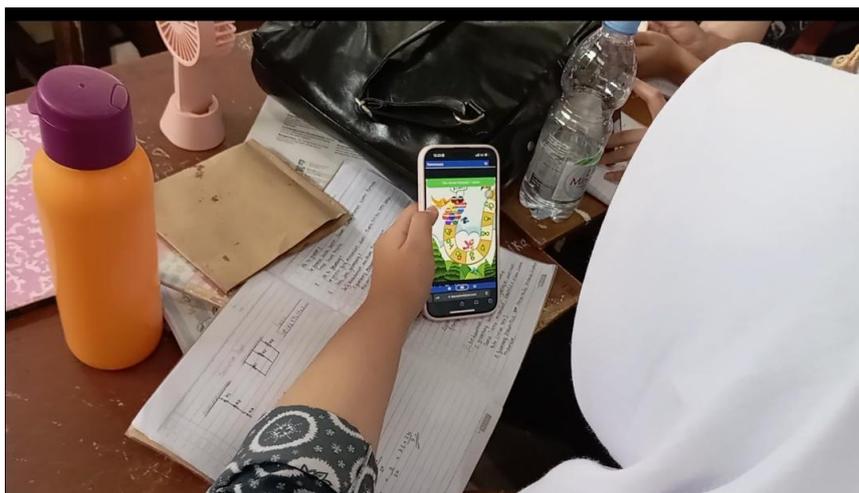
No	Indikator minat belajar	Banyak pertanyaan	Total		Kategori
			Skor	%	
1.	Perasaan senang	5	401	67%	Sedang
2.	Keterarikan	5	371	62%	Sedang
3.	Keterlibatan	5	376	63%	Sedang
4.	Perhatian	5	366	61%	Sedang
Total		20	1514	63%	Sedang

Berdasarkan tabel 3. diketahui bahwa minat belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan, dimana pada kegiatan pra siklus rata-rata minat belajar peserta didik hanya 40% saja dengan kategori rendah sedangkan di kegiatan siklus 1 rata-rata minat belajar mengalami peningkatan menjadi 63% dengan kategori sedang.

Siklus 2

Siklus 2 dilakukan dalam 1 kali pertemuan dan 1 kali penyebaran angket. kegiatan siklus 2 dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar menjadi lebih signifikan, pada siklus tindakan yang dilakukan berupa diterapkan media *quizwhizzer*. Adapun yang perlu disiapkan peneliti untuk pembelajaran siklus 2 adalah modul ajar, media *quizwhizzer*, instrumen penelitian berupa angket.

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan pada tanggal 02 Mei 2024, kegiatan siklus 2 ini merupakan tindakan lanjutan dari siklus 1 yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar peserta didik menjadi lebih signifikan. Pada kegiatan siklus 2 diawali dengan tahapan merencanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dengan memberikan tindakan berupa media *quizwhizzer* dengan jenis permainan "lintasan balap" dan diakhir pembelajaran peneliti menyebarkan instrumen penelitian berupa angket. Berikut hasil dokumentasi dan rekapitulasi hasil angket minat belajar siklus 2.



Gambar 2. Penerapan media *quizwhizzer* siklus 2

Tabel 4. Minat belajar siklus 2

No	Indikator minat belajar	Banyak pertanyaan	Total		Kategori
			Skor	%	
1.	Perasaan senang	5	469	78%	Tinggi
2.	Ketertarikan	5	447	75%	Tinggi
3.	Keterlibatan	5	468	78%	Tinggi
4.	Perhatian	5	434	72%	Tinggi
Total		20	1818	76%	Tinggi

Berdasarkan tabel 4. diketahui bahwa minat belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan, dimana pada kegiatan siklus 1 rata-rata minat belajar peserta didik di 63% dengan kategori sedang sedangkan di kegiatan siklus 2 rata-rata minat belajar mengalami peningkatan menjadi 76% dengan kategori tinggi karena rata-rata pada siklus 2 sudah $\geq 75\%$ dapat disimpulkan bahwa media *quizwhizzer* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI.6 SMA N 3 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan media *quizwhizzer* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI.6 SMA N 3 Palembang. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan minat belajar peserta didik dari kegiatan pra silus sampai ke siklus 2, Dimana pada pra siklus minat belajar peserta didik hanya memiliki rata-rata 40% dengan kategori rendah dan meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata menjadi 76% dengan kategori tinggi. Maka dengan ini peneliti simpulkan bahwa penerapan media *quizwhizzer* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.6 SMA N 3 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiningih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6), 222–231. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44. <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>

Janattaka, N., & Yuliana Sari, E. (2023). Sosialisasi Pendampingan Pembuatan Evaluasi Digital Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Di SDI Miftahul Huda Kabupaten Tulungagung. *Communnity Development Journal*, 4(1), 154–158.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamaliah. (2021). Hakikat Peserta Didik. *JOURNAL: General and Specific Research*, 1(1), 49–55.
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023). Penerapan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1–6.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1–9.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>