



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA DI KABUPATEN POHUWATO

¹⁾ Muliani*, ²⁾ Darmawati

^{1,2} Universitas Pohnuato, Jl. Trans Sulawesi No.147, Gorontalo

¹⁾ muliani@unipo.ac.id, ²⁾ darmawati@unipo.ac.id

Abstract

The effectiveness of using Quizizz media toward learning mathematic's interest in the online learning of students in Pohnuato Regency. Research on the use of Quizizz media has been carried out by several researchers, but has a different object. This study will focus on the interest in learning mathematics in online learning of students in Pohnuato Regency. The focus of this research is based on the problem of the lack of interest in learning mathematics in Pohnuato Regency, especially when online learning began to be applied during the Covid-19 pandemic. To overcome this problem, it is necessary to have an online learning support media, namely Quizizz which is integrated with the flex model learning model that can effectively increase students' interest in learning mathematics. This study aims to determine the effectiveness of using Quizziz integrated with the flex model in increasing interest in learning mathematics in online learning. The research method used in this study is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design model. The results of the pre-test and post-test have a positive correlation of $0.920 = 92\%$, the value of $\text{sig.} = 0.000 < 0.005$ and a positive value of $t\text{-count} = -31.77 > t\text{-table} = 2.101$ based the conclusion that H_0 is rejected and H_a is accepted so that the use of quizizz integrated flex model is effective in increasing interest in learning mathematics in online learning of students in Pohnuato Regency.

Keywords: effectiveness, quizizz, flex model, learning mathematic's interest

Abstrak

Efektivitas penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar matematika pada pembelajaran daring mahasiswa di Kabupaten Pohnuato. Penelitian tentang penggunaan media Quizizz dilakukan oleh beberapa peneliti, namun memiliki objek yang berbeda. Penelitian ini akan berfokus pada minat belajar matematika pada pembelajaran daring mahasiswa di Kabupaten Pohnuato. Fokus penelitian ini didasarkan pada masalah kurangnya minat belajar matematika mahasiswa di Kabupaten Pohnuato terutama pada saat pembelajaran daring yang mulai diterapkan pada masa pandemik Covid-19. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya suatu media pendukung pembelajaran online yaitu Quizizz yang diintegrasikan dengan model pembelajaran flex model yang bisa efektif meningkatkan minat belajar matematika mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Quizziz integrasi dengan flex model dalam meningkatkan minat belajar matematika pada pembelajaran daring. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental design dengan model one-group pretest-posttest design. Hasilnya pre-test dan post-test memiliki korelasi positif sebesar $0.920 = 92\%$, nilai $\text{sig.} = 0.000 < 0.005$ dan nilai positif $t_{\text{hitung}} = -31,77 > t_{\text{tabel}} = 2,101$ mendasari kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima sehingga penggunaan quizizz diintegrasikan flex model efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada pembelajaran daring mahasiswa di Kabupaten Pohnuato.

Kata Kunci: efektifitas, quizizz, flex model, minat belajar matematika

Article History

Received

16 Sept 2021

Accepted

17 Juli 2022

Published

3 Agustus 2022

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Di Era revolusi industri 4.0 segala aspek kehidupan perlahan beralih ke arah digital termasuk dalam aspek pendidikan. Apalagi semenjak wabah Covid-19 melanda dunia dan telah diumumkan sebagai pandemic oleh organisasi kesehatan dunia (Sohrabi, et al. 2020) mengakibatkan masyarakat mengurangi aktivitas yang berkumpul termasuk dalam hal belajar. Mulai diarahkan agar pendidikan dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring. Menurut panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun akademik 2020/2021 keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri bahwa model pembelajaran di perguruan tinggi pada semua zona untuk mata kuliah teori dilakukan dengan daring (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2020). Akibatnya peserta didik mulai mengeluh terutama pada mata kuliah rumpun matematika yang memiliki konsep abstrak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada beberapa mahasiswa di Kabupaten Pohuwato dari berbagai jurusan yang memiliki mata kuliah rumpun matematika pada pembelajaran daring banyak mahasiswa menyatakan kurang berminat belajar matematika. Hal ini tentu harus dicarikan solusi dengan media pembelajaran dan model pembelajaran yang menyenangkan untuk mengatasi hal tersebut. media pembelajaran matematika yang mudah diakses dan menyenangkan yaitu Quizziz. Hal ini didukung oleh penelitian Fadilla (2020) menemukan bahwa persepsi siswa terhadap media pembelajaran Quizizz dengan minat belajar jarak jauh menunjukkan korelasi yang kuat.

Quiziz merupakan media pembelajaran game edukasi online berupa kuis dan presentasi interaktif memadukan audio dan visual yang menarik. Menurut Arsyad Azhar (2011) kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis computer. Quizizz juga memberika kemudahan kepada penggunanya dengan aplikasi android atau diakses melalui website <https://quizizz.com/> . Media quizizz menyediakan layanan berbayar dan gratis sehingga bisa diakses oleh semua kalangan. Beberapa kelebihan Quizizz dibandingkan dengan aplikasi di antaranya adalah adanya papa peringkat (leaderboard) yang memungkinkan bagi peserta kuis untuk mengetahui nilai dan peringkat peserta dibanding dengan peserta lain (L. S.L Purba, 2019) dan adanya keyboard matematika yang memudahkan pengetikan rumus.

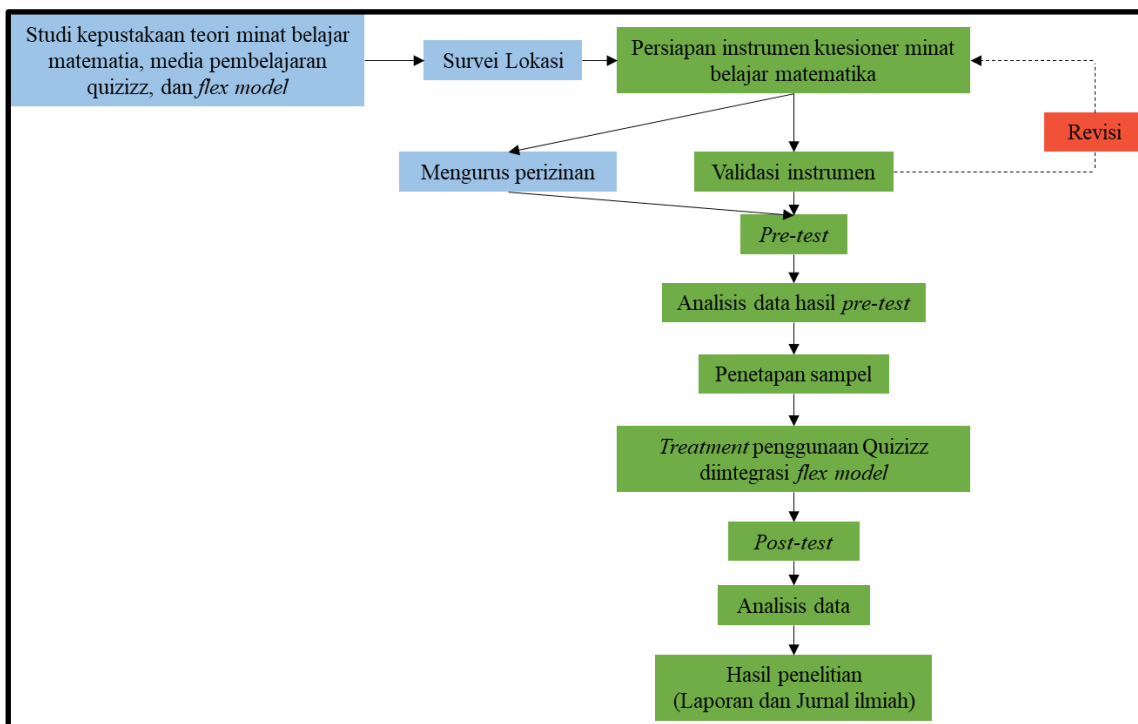
Hal lain yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah model pembelajaran. Salah satu pertimbangan pemilihan model pembelajaran adalah tuntutan dimensi (Asyafah 2019). Pandemi Covid-19 membawa dimensi baru dalam pembelajaran

yang biasanya tatap muka beralih ke pembelajaran daring. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan arahan tersebut adalah *flex model* variasi dari *blended learning*. *Flex model* adalah model pembelajaran *blended learning* yang memusatkan pada pembelajaran mandiri kepada peserta didik melalui *online learning* (Amal 2019). Sehingga *flex model* menjadi pilihan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar. Seseorang yang berminat terhadap satu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang (Bahri, D. S. 2012) Peserta didik yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, 2) ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati, 3) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, 4) lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dan 4) dimanifestasikan melalui partisipasi aktivitas atau kegiatan (Slameto, 2013). Minat belajar matematika merupakan faktor penting yang mempengaruhi pencapaian belajar matematika peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental design dengan model *one-group pretest-posttest design*. Berikut adalah tahapan dalam penelitian ini disajikan dalam diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian

Secara garis besar penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu:

1. Tahap pertama *pre-test* meliputi studi kepustakaan, survei lokasi, persiapan instrumen, validasi instrumen, pengurusan perizinan, pemberian *pre-test*, analisis hasil *pre-test*, dan penentuan sampel.
2. Tahap kedua *treatment* berupa penggunaan media Quizziz diintegrasikan dengan *flex model*.
3. Tahap ketiga *post-test* meliputi pemberian *pos-test* dengan pemberian kuesioner kembali kepada mahasiswa yang sudah di *treatment* dilanjutkan dengan analisis data, penulisan laporan dan publikasi jurnal ilmiah nasional terakreditasi.

Penelitian ini dilakukan pada kelas reguler pagi dan kelas reguler sore Teknik Sipil yang beranggotakan 19 mahasiswa yang melakukan pembelajaran daring dengan *flex model* pada mata kuliah Kalkulus Dasar 2 di Kabupaten Pohuwato. Sampel tersebut dipilih dengan metode *puposive sampling* dari 33 mahasiswa yang melakukan pembelajaran daring dengan mata kuliah rumpun matematika. Pemilihan sampel didasarkan pada penggunaan model pembelajaran yaitu *flex model* dan kelas dengan minat belajar matematika paling rendah.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap pertama mahasiswa kelas reguler pagi dan kelas reguler sore Teknik Sipil pada mata kuliah Kalkulus Dasar 2 diberikan pre-test kuesioner minat belajar yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil *pre-test*

No	Skor Kuesioner Minat Belajar Matematika	Kriteria	Titik Tengah	Frekuensi	Persentase
1	72-96	Tinggi	84	0	0%
2	48-71	Sedang	60	3	16%
3	24-47	Rendah	36	16	84%
Jumlah				19	100%

Setelah pemberian *treatment* pada tahap kedua dilanjutkan pemberian *post-test* pada sampel pada tahap ketiga dengan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *post-test*

No	Skor Kuesioner Minat Belajar Matematika	Kriteria	Titik Tengah	Frekuensi	Persentase
1	72-96	Tinggi	84	13	68%
2	48-71	Sedang	60	6	32%
3	24-47	Rendah	36	0	0%
Jumlah				19	100%

Data hasil pre-test dan post-test kemudian dilakukan uji normalitas dengan Tes Komogorov-Smirnov dan pengujian korelasi dengan uji T menggunakan aplikasi PSPS

version 1.4.1-g79ad47 dengan hasil dan pembahasan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Pretest	Posttest
N		19	19
Normal Parameters	Mean	37,37	79,89
	Std. Deviation	8,62	12,68
Most Extreme Differences	Absolute	,18	,14
	Positive	,18	,14
	Negative	-,11	-,14
Kolmogorov-Smirnov Z		,78	,63
Asymp. Sig. (2-tailed)		,581	,820

Hasil uji normalitas di atas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukan bahwa data *pre-test* nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,581 > 0,05 sehingga data *pre-test* berdistribusi normal. Untuk data *post-test* nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,820 > 0,05 sehingga data *post-test* berdistribusi normal. Sehingga kedua data tersebut layak untuk dilakukan pengujian korelasi.

Tabel 4. Hasil uji T *paired samples statistics*

		N	Mean	Std. Deviation	S.E. Mean
Pair 1	Pretest	19	37,37	8,62	1,98
	Posttest	19	79,89	12,68	2,91

Tabel 4 menunjukkan rata-rata (mean) data *pre-test* yaitu 37,37 mengalami peningkatan menjadi 79,89 pada data *post-test*. Sedangkan Tabel 5 menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki korelasi sebesar 0,920 dan nilai $\text{sig.} = 0,000 < 0,005$ sehingga dapat di simpulkan bahwa korelasi bernilai positif sebesar 0,920 = 92%. Jadi penggunaan quizizz diintegrasikan flex model pada pembelajaran daring di Kabupaten Pohuwato berpengaruh sebanyak 92% terhadap minat belajar matematika dan 8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 5. Hasil uji T *paired samples correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	19	,920	,000

Selanjutnya, Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai $\text{sig. (sig-tailed)} = 0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk nilai positif $t_{\text{hitung}} = -31,77 > t_{\text{tabel}} = 2,101$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kedua hasil tersebut mendasari penarikan kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima sehingga penggunaan quizizz diintegrasikan flex model efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada pembelajaran daring mahasiswa di Kabupaten Pohuwato.

Tabel 6. Hasil uji T *paired samples test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	S.E. Mean	95% Confidence interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-42,53	5,83	1,34	-45,34	-39,71	-31,77	18	,000

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan quizizz diintegrasikan dengan *flex mode* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada pembelajaran daring mahasiswa di Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan lebih sederhana sehingga bisa digunakan oleh seluruh pendidik.

Pustaka

- Amal, Bakhrul K. (2019). Pembelajaran *Blended Learning* melalui *Whatsapp Group* (WAG). *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 700-702. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37292>
- Asyafah, Abas. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran Pendidikan Islam). *Indonesian Journal Of Islamic Education Tarbawy*, 6(1), 19-32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). *The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system*, 2017 International Conference on Digital Arts, Media. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Fadilla, S. D. et al. (2020). Persepsi Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz dengan Minat Belajar Jarak Jauh PAI di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal prosiding Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 227-231. <http://dx.doi.org/10.29313/.v6i2.24101>
- Sohrabi, S., Mor, D.E., Kaletsky, R. et al (2021). *High-throughput behavioral screen in C. elegans reveals Parkinson's disease drug candidates*. *Commun Biol* 4, 203. <https://doi.org/10.1038/s42003-021-01731-z>