

Using the Quizizz Application to Increase Student Interest, Concentration and Learning Outcomes in Class XI Agribusiness, Food Crops and Horticulture at SMK Negeri 1 Mamasa

Yernalia Arruan^{1*}, Muhammad Rais², Andi Muhammad Akram Mukhlis³
Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian, Fakultas Teknik Universitas
Negeri Makassar

Corresponding Author: Yernalia Arruan yernaliaarruan25@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Quizizz
Application, Learning
Interest, Learning
Concentration, Learning
Results

Received: 11, May

Revised: 27, May

Accepted: 29, June

©2024 Arruan, Rais, Mukhlis: This
is an open-access article distributed
under the terms of the [Creative
Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Improving learning outcomes, student interest in learning, and learning concentration are the objectives of classroom action research at SMK Negeri 1 Mamasa class XI ATPH. Each research cycle consists of two cycles, namely planning, implementation, observation and reflection. Students' interest and focus when using the Quizizz application during the learning process is measured through administering student questionnaires. Evaluating student educational outcomes is one method for determining short-term learning outcomes. We can conclude that improving learning outcomes in class with the Quizizz application, interest and focus of students at SMKN 1 Mamasa class XI ATPH, based on research data collected through questionnaires and pre and post tests.

Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat, Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kelas XI Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMK Negeri 1 Mamasa

Yernalia Arruan^{1*}, Muhammad Rais², Andi Muhammad Akram Mukhlis³
Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian, Fakultas Teknik Universitas
Negeri Makassar

Corresponding Author: Yernalia Arruan yernaliaarruan25@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Minat Belajar, Konsentrasi Belajar, Hasil Belajar.

Received: 11, May

Revised: 27, May

Accepted: 29, June

©2024 Arruan, Rais, Mukhlis: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Meningkatkan hasil belajar, minat belajar siswa, dan konsentrasi belajar merupakan tujuan penelitian tindakan kelas di SMK Negeri 1 Mamasa kelas XI ATPH. Setiap siklus penelitian terdiri dari dua siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Minat dan fokus siswa pada saat menggunakan aplikasi Quizizz selama proses pembelajaran diukur melalui pemberian angket siswa. Mengevaluasi hasil pendidikan siswa merupakan salah satu metode untuk menentukan hasil belajar jangka pendek. Dapat kita simpulkan bahwa meningkatkan hasil belajar di kelas dengan aplikasi Quizizz, minat, dan fokus siswa di SMKN 1 Mamasa kelas XI ATPH, berdasarkan data penelitian yang dikumpulkan melalui angket dan pre dan post test.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah proses pembelajaran yang krusial untuk memaksimalkan potensi dan kualitas hidup manusia. Mahasiswa yang tangguh, kreatif, dan profesional di bidangnya sebagian besar merupakan hasil pendidikannya. Anak yang berkualitas dan terdidik dapat membantu Anda mencapai tujuan dan memiliki perspektif luas tentang masa depan. Mereka juga dapat secara tepat dan cepat beradaptasi dengan lingkungannya. Di bidang pendidikan, ada sejumlah variabel yang mempengaruhi seberapa baik siswa Meneliti. Hasil belajar adalah prestasi yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan tertentu pendidikan menurut Arikunto (2005). Tujuan pembelajaran ini merupakan evaluasi yang dilakukan siswa untuk menunjukkan seberapa baik mereka memahami materi yang diajarkan gurunya. Baik Faktor: Faktor internal dan eksternal dapat berdampak pada seberapa baik siswa belajar.

Faktor internal peserta didik mencakup hal-hal seperti kesehatan, bakat, minat belajar, dorongan belajar, fokus belajar, dan kesiapan belajar. Kemudian Kurikulum, lingkungan belajar, teman pergaulan, dan faktor luar lainnya merupakan komponen-komponen yang berasal dari luar diri siswa strategi atau media pengajaran yang digunakan oleh pengajar. Sesuai temuan Slameto dalam penelitian Wijanarko tahun 2017, cara seorang guru mengajar, cara berinteraksi dengan siswanya, dan tindak laku antara peserta didik. Ketika Siswa yang tidak berminat mengikuti proses pembelajaran akan tetap belajar di kelas. Namun, sejumlah besar siswa bergumul dengan harga diri rendah atau empati terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Sedangkan menurut Syaiful (2022), senjata yang sangat ampuh untuk menguasai materi pelajaran dalam jumlah besar adalah konsentrasi. Siswa yang tidak konsentrasi belajar pasti tidak akan dapat memahami kursus sepenuhnya. Akibatnya, seorang siswa mencoba berkonsentrasi dalam belajar.

Biasanya, seorang guru hanya melibatkan siswa dalam pengajaran yang membosankan untuk membuat proses pembelajaran menjadi membosankan bagi mereka. Banyak siswa yang masih menganggap tugas guru tidak penting. Sejak seringnya hal ini terjadi, banyak hasil belajar bagi siswa yang terus-menerus gagal mencapai potensi penuhnya. dalam pendidikan. Sesuai temuan wawancara guru yang dilakukan di kelas SMK Negeri 1 Mamasa Nilai kriteria ketuntasan yang ditentukan menunjukkan hal ini. Dari 26 siswa, hanya 16 (61,5%) yang memenuhi syarat ketuntasan, dan 11 (38,5%) yang tidak memenuhi kriteria. masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Kemudian berdasarkan wawancara yang dilakukan pada beberapa siswa kelas XI ATPH merasa sangat bosan saat mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Hakim dalam Fatmawati (2018) Kebosanan belajar merupakan suatu keadaan psikologis yang timbul ketika seseorang merasa lelah dan bosan yang tidak tertahankan, sehingga menimbulkan sikap apatis, kelelahan, dan kurang semangat dalam menyelesaikan tugas belajar. Siswa mungkin melampaui batas kemampuan fisik mereka karena proses pembelajaran tanpa akhir yang mereka ikuti dan tekanan yang mereka hadapi untuk mencapai hasil pembelajaran setinggi mungkin. Kebosanan peserta didik berdampak buruk pada pembelajaran siswa di kelas. Untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik

pada pelajarannya, Guru harus mampu menyediakan lingkungan belajar yang merangsang bagi siswanya. Banyak faktor yang berkontribusi terhadap proses pembelajaran yang efisien, menyenangkan, menarik, dan terarah bagi siswa. Faktor tersebut antara lain adalah pendidik lain yang mempunyai pemahaman menyeluruh tentang hakikat, watak, dan sifat peserta didik; strategi pembelajaran yang berkisar pada aktivitas siswa; ruang belajar yang memadai; beragam sumber daya pendidikan yang dapat diakses; serta materi pendidikan menarik yang memotivasi siswa belajar satu sama lain.

Secara khusus, terdapat berbagai sumber belajar tambahan yang dapat digunakan, yang dapat berkontribusi pada suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan. Contoh alat pembelajaran yang bermanfaat adalah aplikasi Quizizz yang merupakan alat pembelajaran berbasis permainan. Menurut Purba (2019), aplikasi Quizizz adalah alat pendidikan yang menggunakan permainan untuk mengajar siswa saat mereka terlibat dalam aktivitas kelas yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi Quizizz memiliki kegunaan tambahan selain menyediakan materi untuk dipelajari siswa di kelas. Ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi siswa. Siswa harus fokus penuh saat menggunakan aplikasi Quizizz karena mereka berpacu dengan waktu dan siswa lainnya. Hasil belajar siswa didasarkan pada seberapa cepat mereka menyelesaikan kuis. Aplikasi Quizizz memiliki kemampuan untuk secara tidak langsung menarik minat siswa dan meningkatkan fokus mereka dalam mengikuti pelajaran agar bisa menjawab kuis yang berbasis game. Dengan penggunaan aplikasi quizizz Ada keyakinan bahwa hal ini akan membantu siswa menjadi peningkatan hasil belajar sebagai akibat meningkatnya motivasi dan fokus pada mata pelajaran. Peneliti ingin meningkatkan hasil belajar kelas. Persoalan-persoalan ini menjadi landasannya dari proyek ini disebutkan di atas.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Menggunakan penggunaan Penggunaan media di dalam kelas sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Untuk memastikan tidak ada hambatan dalam pembelajaran, penggunaan media pendidikan di dalam kelas sangat dianjurkan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Adibin (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Setiap aspek desain bertujuan untuk memikat pelajar dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memajukan pendidikan.

Selain itu, pengintegrasian media ke dalam proses pendidikan dapat meningkatkan kualitas interaksi guru-siswa selama pembelajaran. sehingga proses pendidikan dapat menginspirasi peserta didik dan membangkitkan minat belajarnya. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa berkomunikasi dan berinteraksi melalui media pembelajaran (Arsyad dalam Pratiwi, 2018). Alat yang berguna untuk menyebarkan pengetahuan atau pesan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan oleh Gagne dalam Indrayani (2017) sebagai komponen alat pendidikan yang menginspirasi siswa untuk belajar.

Istilah “media pembelajaran” menggambarkan sumber daya apa pun yang dapat digunakan guru untuk mengatur, menjadwalkan, dan menyebarkan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang akan mendorong pembelajaran yang efisien dan cepat. Memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada untuk memilih minat, pikiran, perasaan, dan pemahaman bacaan siswa sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dalam konteks ini. Untuk tujuan memajukan komunikasi pendidikan yang ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien antara pendidik dan peserta didik, segala alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran (Fadillah, 2018).

Aplikasi Quizizz

Siswa dapat menggunakan Gunakan aplikasi Quizizz baik di dalam maupun di luar kelas. Ini bisa diakses melalui situs web. Aplikasi kuiszz ini dilengkapi dengan avatar, karakter tema, dan musik yang dapat dijadikan sebagai sarana hiburan bagi siswa selama proses pembelajaran maupun pada saat mengerjakan soal kuis. Aplikasi Quizizz dapat memicu karena kemampuan aplikasi Quizizz dalam menghasilkan rangking ketika pengguna menyelesaikan kuis secara otomatis, terjadilah persaingan antar siswa. Saat mengerjakan latihan soal atau kuis, peserta akan menjadi lebih fokus sehingga mendorong mereka untuk terlibat dalam proses pendidikan secara lebih maksimal (Sukmah, 2021).

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi game edukasi naratif fleksibel. Selain sebagai cara yang baik untuk memberikan materi aplikasi Quizizz, juga dapat menjadi cara yang memberi siswa lebih banyak kesenangan dan minat menerima penilaian pembelajaran. Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Rahmawati et al., 2022). Aplikasi Quizizz adalah sarana pembelajaran yang berguna dan menyenangkan yang tidak mengurangi pentingnya pembelajaran berkelanjutan. Partisipasi aktif siswa dapat menjadi bagian dari strategi ini dari luar (Sattar et al., 2021).

Minat Belajar

Ada dua kata yang membentuk minat belajar: minat dan belajar. Kata bahasa Inggris "interest" adalah sumber etimologis dari kata "interest", yang berarti menyukai, memperhatikan, atau memiliki kecenderungan kuat terhadap sesuatu. Minat adalah kecenderungan untuk terus fokus dan menyimpan informasi tentang sesuatu, sehingga perasaan terutama perasaan bahagia sangat erat kaitannya dengan minat tersebut. Ketertarikan seseorang terhadap suatu hal menunjukkan bahwa ia juga menganggap hal tersebut menyenangkan. Slameto (2010) mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses yang memungkinkan seseorang bekerja guna mencapai pertumbuhan pribadi secara menyeluruh sebagai hasil interaksinya dengan lingkungannya.

Ihsana dalam Kusumawati (2021) menyatakan bahwa proses belajar mencakup peralihan dari ketidaktahuan menuju pengetahuan, dari pemahaman ke pemahaman, dan dari ketidakmampuan untuk mencapai sesuatu hingga mencapai potensi terbaiknya. Menurut Winkel dalam, belajar kemudian merupakan suatu aktivitas mental atau psikologis yang melibatkan keterlibatan aktif dengan lingkungan sekitar dan mengarah pada modifikasi pengetahuan, pemahaman, kemampuan, sikap, dan nilai Djamaluddin dan Wardana (2019). Kemudian, siswa perlu tertarik atau mempunyai kesukaan terhadap proses pembelajaran. Siswa yang tertarik atau menikmati proses pembelajaran, kemungkinan besar akan lebih memperhatikan dan berpartisipasi di kelas. Menurut Uno dan Rusmiati (2017), minat merupakan motivasi yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif terhadap sesuatu yang diminatinya.

Konsentrasi Belajar

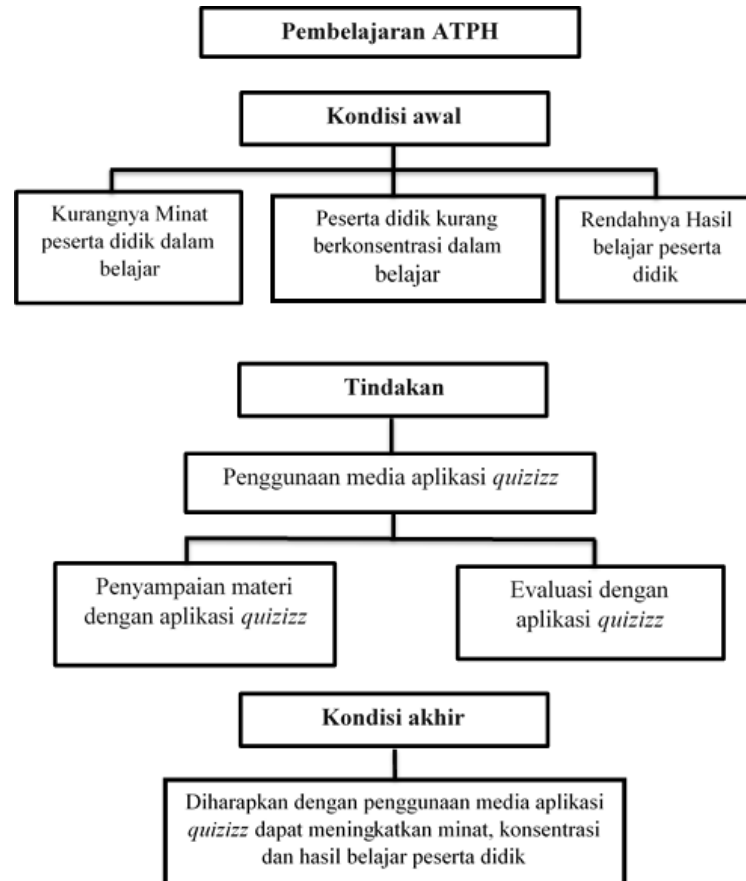
Berdasarkan etimologinya, kata kerja konsentrasi berarti memusatkan, dan kata benda konsentrasi juga berarti pemusatan. Memfokuskan pikiran pada satu subjek dan mengabaikan semua gangguan lainnya adalah definisi konsentrasi. Hal ini sesuai dengan penegasan Suryanto dalam Riinawati (2021) bahwa konsentrasi adalah proses memusatkan perhatian pikiran pada satu objek sambil melupakan segala hal lain yang tidak relevan. Tercapainya Agar proses belajar mengajar dapat berhasil, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Ketika seseorang sulit untuk fokus, maka proses belajar mengajar yang efektif tidak dapat berlangsung.

Hasil Belajar

Informasi atau pengalaman yang diperoleh siswa setelah pemaparan materi terbuka disebut dengan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Febriananda dalam Fauhah (2021) bahwa hasil pembelajaran mengacu pada kompetensi yang diperoleh individu atau peserta didik setelah internalisasi pengalaman pendidikan. Sebaliknya, Arsyad (2005) mengkarakterisasi hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang disebabkan oleh peningkatan pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Siswa merupakan sasaran perubahan yang direncanakan dalam sikap, pengetahuan, dan kemampuannya.

Kemudian hasil belajar menurut Rusman dalam Fauhah (2021) adalah berbagai pengetahuan yang diperoleh siswa yang terdiri dari keterampilan psikomotorik, efektif, dan kognitif. Tujuan pembelajaran perilaku yang berubah akibat melakukan kegiatan belajar yang selaras dengan tujuan pendidikan kognitif, afektif, dan psikomotorik utama, menurut Purwanto (2011).

Kerangka Pikir



Gambar.1 Kerangka Berpikir

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Sebagai metodologi penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan mendorong siswa untuk lebih memperhatikan saat kegiatan proses pembelajaran, maka jenis penelitian yang dinamakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahapan penelitian tindakan kelas yang masing-masing mempunyai beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang hortikultura, tanaman pangan, dan agribisnis dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi kuis dengan fitur "Pelajaran" dan fitur "Quiz".

Subjek Penelitian

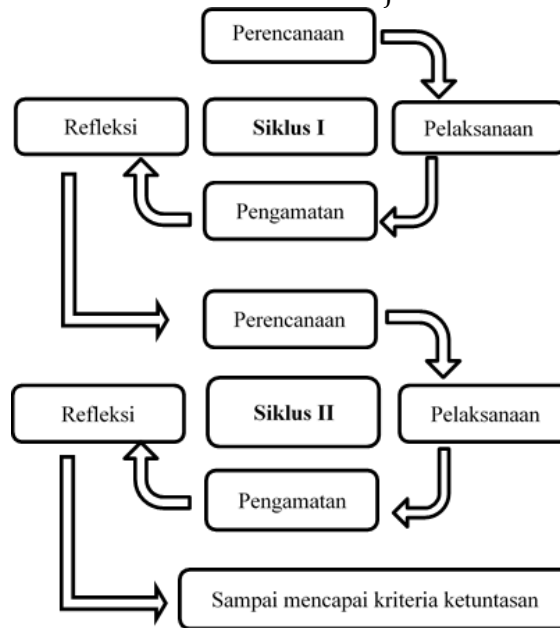
Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMK Negeri 1 Mamasa tahun pelajaran 2022/2023. Siswa yang berjumlah 24 orang, terbagi menjadi 10 siswa yang merupakan siswa laki-laki dan 14 siswa yang merupakan siswa perempuan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas Penelitian dilaksanakan pada bulan November-Desember 2022 dengan menyesuaikan jadwal mata pelajaran SMK Agribisnis, Tanaman Pangan dan Hortikultura.

Desain Penelitian

Menurut Kemmis dan McTaggart, Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus mempunyai beberapa tahapan yaitu: persiapan (membuat rencana), pelaksanaan (mengambil tindakan), observasi (melakukan pengamatan), dan refleksi (refleksi). Apabila tujuan pada siklus I tidak tercapai, maka akan dibawa ke siklus berikutnya hingga tercapai. Pemodelan penelitian tindakan kelas adalah Kemmis dan Mc. Gambar 3.1 di bawah menunjukkan lokasi Taggart.



Gambar.2 Desain Penelitian

HASIL PENELITIAN

Minat Peserta Didik

Angket diberikan pada saat proses tindakan yaitu di akhir proses pembelajaran, untuk mengetahui bagaimana reaksi minat siswa proses pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Qiuizz. Tabel 4.1 di bawah ini menampilkan reaksi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran.

Tabel.1 Respon Angket Minat Belajar Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Selama proses pembelajaran saya merasa senang dengan adanya penggunaan aplikasi <i>quizizz</i>	20	4		
2	Selama proses pembelajaran saya tidak merasa bosan atau jenuh	19	4	1	
3	Saya merasa tertarik dan bersemangat saat mengikuti pelajaran	19	5		
4	Penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> yang berbasis <i>game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar	20	4		
5	Saya merasa senang mengerjakan <i>quiz</i> dengan menggunakan media berbasis <i>game quizizz</i>	18	5	1	
Jumlah skor		384	66	4	0
Jumlah skor total		459			
Persentase		94,5%			
Kualifikasi		Sangat baik			

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Tabel.1 di atas menggambarkan bagaimana respon siswa dalam hal minat dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya penggunaan aplikasi *quizizz*. Adapun respon yang didapatkan yaitu:

- a. Selama proses pembelajaran peserta didik merasa senang dengan adanya penggunaan aplikasi *quizizz*, pada pernyataan ini dari 24 orang peserta didik ada 20 orang peserta didik yang memilih sangat setuju dan 4 orang peserta didik lainnya memilih setuju.
- b. Siswa tidak mengalami kebosanan ketika sedang belajar. Pernyataan tersebut berjumlah empat orang siswa setuju, satu orang siswa tidak setuju, dan 19 orang siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut.
- c. Peserta yang merasa tertarik dan bersemangat saat mengikuti pelajaran ada 19 peserta didik yang memilih sangat setuju dan 6 peserta didik yang memilih setuju
- d. Pernyataan penggunaan aplikasi *quizizz* yang berbasis *game* membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, Empat siswa memilih setuju dengan pernyataan tersebut, sedangkan dua puluh siswa sangat setuju.
- e. Peserta didik merasa senang mengerjakan *quiz* dengan menggunakan media berbasis *game* ada 18 siswa yang memilih tidak setuju, lima siswa yang memilih setuju, dan satu siswa yang memilih sangat setuju.

Konsentrasi Peserta Didik

Kemudian untuk mengetahui bagaimana peningkatan konsentrasi belajar siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kuis dilakukan angket atau angket di akhir proses pembelajaran. Respon konsentrasi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dapat dilihat pada tabel.2 dibawah ini.

Tabel.2 Respon Angket Konsentrasi Belajar Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya berusaha berkonsentrasi saat menerima materi pembelajaran agar bisa menjawab soal <i>quizizz</i> dengan baik	16	8		
2	Saya merasa tertantang mengerjakan soal dengan aplikasi <i>quizizz</i>	14	7	4	
3	Saya bertanya kepada guru jika saya belum memahami materi yang diajarkan	13	10	1	
4	Selama pembelajaran saya memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	20	4		
5	Untuk menjawab soal <i>quiz</i> dengan waktu yang tepat dan benar, saya harus mengatur waktu	17	7		
Jumlah skor		320	108	10	
Jumlah skor Total		438			
Persentase		91,3%			
Kualifikasi		Sangat baik			

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Tabel .2 di atas menggambarkan bagaimana respon konsentrasi belajar siswa ketika mereka menggunakan aplikasi Quizizz untuk berpartisipasi di kelas. Jawaban yang diterima adalah:

- Peserta didik berusaha berkonsentrasi saat menerima materi pembelajaran agar bisa menjawab soal *quizizz* dengan baik, ada 16 orang peserta Delapan siswa memilih setuju dengan pernyataan tersebut, dan ada pula yang sangat setuju.
- Peserta didik yang memilih sangat setuju dengan pernyataan “saya merasa tertantang mengerjakan soal dengan aplikasi *quizizz*” ada 14 orang, yang memilih setuju 7 orang dan 4 peserta didik lainnya tidak setuju.

- c. Mengenai pernyataan “Siswa bertanya kepada guru apakah belum memahami materi yang diajarkan”, 13 siswa memilih sangat setuju, 10 siswa memilih setuju, dan 1 siswa tidak memilih setuju.
- d. “Selama pembelajaran saya memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru” pada pernyataan ini ada 20 orang peserta didik yang memilih sangat setuju dan 4 orang peserta didik lainnya memilih setuju.
- e. “Untuk menjawab soal *quiz* dengan waktu yang tepat dan benar, saya harus mengatur waktu” pada pernyataan ini ada 17 orang peserta didik yang memilih sangat setuju dan 7 orang lainnya memilih setuju.

Data Hasil Belajar Peserta Didik

a. Siklus 1

1) Tes awal (*Pretest*)

Pada penelitian ini sebelum pelaksanaan tindakan, Siswa pertamanya mengambil tes awal untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka sebelumnya. Setelah aplikasi Quizizz diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, maka hasil tes awal ini akan dibandingkan dengan hasil tes yang diterima siswa pada setiap akhir siklus. Hasil ujian pertama (*pretest*) siswa di kelas

Tabel.3 Statistik Hasil Belajar Peserta Didik pada Tes Awal (*Pretest*)

Statistik	Skor statistik
Jumlah siswa	24
Skor ideal	100
Skor tertinggi	80
Skor terendah	20
Rentang skor	40
Rata-rata skor	42

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Tabel.3 di atas menggambarkan hasil belajar 24 siswa pada mata pelajaran SMK Hortikultura, Tanaman Pangan, dan Agribisnis di kelas; kisaran skornya adalah 40, dengan 20 adalah yang terendah. Data tersebut membawa pada kesimpulan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan 75 persen dari hasil belajar yang telah ditetapkan.

Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura terkait materi yang diajarkan dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori tuntas dan kategori belum lengkap. Distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel.4 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tes Awal (*Pre Test*)

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	22	92 %	Tidak tuntas
75-100	2	8 %	Tuntas
Jumlah	24	100 %	

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Data yang disajikan pada Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa 2 dari 24 siswa atau 8% dari jumlah siswa memenuhi hasil belajar, sedangkan sisanya sebesar 92% siswa atau 22 dari 24 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa belum ada satupun siswa yang mencapai nilai ketuntasan yang dipertahankan.

2) *Post test* (siklus 1)

Pada akhir pembelajaran setelah penerapan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran diberikan post test untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi Pengendalian Organisme Pengganggu Tumbuhan. Hasil post test yang diberikan kepada siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel. 5 Statistik Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tes Awal (*Post test*) Siklus I

Statistik	Skor statistik
Jumlah siswa	24
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	47
Rentang skor	53
Rata-rata skor	72

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 4.5 di atas terlihat bahwa hasil belajar 24 orang siswa pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di kelas nilai tertinggi 100, nilai terendah 47 dan rentang nilai 53. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan di SMK Negeri 1 Mamasa yaitu 75.

Selanjutnya, dua kategori, yaitu kategori tuntas dan kategori belum lengkap, menentukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran hortikultura, tanaman pangan, dan agribisnis untuk menjamin ketuntasan. Tabel 4.6 menampilkan data distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

Tabel.6 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik (*Post Test*) Siklus I

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	10	42 %	Tidak Tuntas
75-100	16	58 %	Tuntas
Jumlah	24	100 %	

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Tabel.6 di atas menunjukkan bahwa tes akhir siswa (post test) menghasilkan persentase hasil belajar tuntas sebesar 58% atau 14 dari 24 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas, dan 42% atau 10 dari 24 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas. kategori tidak. Hal ini menunjukkan

bahwa terdapat sepuluh siswa yang masih memerlukan perbaikan karena belum memenuhi atau menyelesaikan tujuan pembelajarannya.

3) Analisis Refleksi siklus I

Tindakan tersebut telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama proses pelaksanaan. Sebaliknya, hasil belajar siswa siklus I tidak dapat dinyatakan berhasil. Hal ini disebabkan karena hanya 14 siswa atau 58% yang telah mencapai tujuan pembelajarannya, sedangkan 10 siswa atau 42% masih belum atau belum mencapai tujuan pembelajarannya. Sedangkan hasil pembelajaran LASIK pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria ketuntasan yaitu >80%.

Adapun refleksi penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran pada siklus I kurang mendukungnya jaringan internet dimana ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki kuota internet sehingga menggunakan *hostpot* dari peserta didik lainnya yang membuat jaringannya menjadi lambat. Selain itu ada beberapa peserta didik lainnya menggunakan kuota internet yang jaringannya tidak mendukung dilokasi sekolah sehingga, pada siklus selanjutnya peserta didik harus memiliki kuota internet yang jaringannya mendukung dilokasi sekolah.

b. Siklus II

1) *Posttest* (siklus II)

Tujuan pelaksanaan siklus II adalah menjadikan tindakan pada siklus I lebih baik dari sebelumnya. Perbaikan pada siklus II diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan. Tabel 4.7 di bawah ini menampilkan hasil post-test siswa dari ujian akhir siklus II.

Tabel.7 Statistik Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tes Akhir (*Post Test*) Siklus II

Statistik	Skor statistik
Jumlah siswa	24
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	67
Rentang skor	33
Rata-rata skor	90

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Berdasarkan tabel statistik hasil belajar siswa di atas, diperoleh nilai rata-rata 24 siswa adalah 90 dengan nilai ideal 100, sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan nilai terendah adalah 67 dengan rentang skor 33. Berdasarkan data diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tes akhir (*post test*) siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar peserta didik dikelompokkan kedalam dua dua kategori: kategori selesai dan kategori belum selesai. Tabel 4.8 menampilkan data distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

Tabel.8 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik (Post Test) Siklus II

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	3	12,5 %	Tidak tuntas
75-100	21	87,5 %	Tuntas
Jumlah	24	100 %	

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2022

Tabel.8 di atas menunjukkan bahwa tes akhir siswa (post test) menghasilkan persentase ketuntasan belajar sebesar 87,5% atau 21 dari 24 siswa termasuk dalam kategori tuntas, dan persentase ketuntasan sebesar 12,5% atau 3 dari 24 siswa, termasuk dalam kategori tidak lengkap. Dari data tersebut terlihat bahwa penelitian tersebut berhasil, yaitu 87,5% siswa mampu mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

2) Analisis Refleksi siklus II

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agribisnis, tanaman pangan, dan hortikultura, maka siklus II dilanjutkan dengan siklus I. Menyusul perubahan pada siklus II, 21 dari 24 siswa atau 87,5% mempunyai hasil belajar siswa yang termasuk dalam kategori agrobisnis, tanaman pangan, dan hortikultura. seluruh kategori. Karena tujuan penelitian pada siklus ini – meningkatkan hasil belajar siswa – telah tercapai, maka tidak akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Minat Peserta Didik

Komponen penting dalam proses pembelajaran di kelas adalah semangat siswa untuk belajar. Ketika suatu pelajaran memicu minat mereka, siswa cenderung memiliki minat yang bertahan lama terhadap pelajaran tersebut dan merasa senang jika mereka berpartisipasi penuh. Menurut survei siswa, memasukkan aplikasi Quizizz ke dalam proses pengajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Pada penelitian ini penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran memperoleh skor persentase minat belajar siswa sebesar 95,4% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan persentase dan kualifikasi yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dimana berdasarkan angket siswa menjawab bahwa dengan menggunakan aplikasi kuis dalam pembelajaran membuat mereka merasa senang, tertarik, antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta tidak membuat mereka bosan atau muak selama belajar di kelas.

Proses pembelajaran di kelas dengan adanya penggunaan aplikasi quizizz membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal ini disebabkan karena aplikasi quizizz bersifat games sehingga mempunyai karakteristik menciptakan motivasi belajar pada siswa dan menjadikan siswa merasa senang dan antusias dalam belajar di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Citra dan Rossi dalam Pusparani (2020) yang menjelaskan bahwa aplikasi Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multi-player ke dalam kelas dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih

menyenangkan dan interaktif. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap proses pembelajaran karena dengan minat maka semangat belajar siswa dalam pelajaran meningkat dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Gie dalam Alam (2018) yang menyatakan bahwa minat dapat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran siswa.

Konsentrasi Belajar Peserta Didik

Sejauh mana siswa tertarik pada apa yang mereka pelajari juga mempengaruhi seberapa fokus mereka. Untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang mungkin muncul pada saat guru menyampaikan materi, siswa akan berusaha memusatkan perhatian dan pikirannya sambil mendengarkannya. Menurut Racahman dalam Ningrum et al., (2021), konsentrasi belajar adalah suatu perilaku dan pemusatan perhatian siswa yang memungkinkan mereka memperhatikan dengan seksama selama seluruh pelaksanaan pembelajaran dan memahami seluruh materi pelajaran yang diberikan. Pada penelitian ini penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran diperoleh persentase konsentrasi belajar peserta didik sebesar 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan respon siswa, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran memaksa mereka untuk fokus, memperhatikan apa yang diajarkan guru, dan bertanya jika kurang memahaminya. Mereka juga merasa tertekan untuk menyelesaikan soal dan mengatur waktu dengan baik agar dapat memberikan jawaban yang akurat dan tepat.

Meskipun demikian, menurut survei, beberapa siswa tetap merasa tidak tertantang ketika menyelesaikan soal aplikasi Quizizz, dan satu siswa memutuskan untuk tidak membicarakan pemahaman mereka tentang materi kepada guru. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa hal, karena media pembelajaran bukanlah satu-satunya hal yang mempengaruhi kemampuan fokus siswa dalam mengerjakan tugas. Slameto (2010) mengemukakan hal yang sama, menyatakan bahwa berbagai faktor, seperti kebosanan dan kondisi fisik, kecemasan, depresi, kemarahan, kekhawatiran, kebencian, dan pembalasan, mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkonsentrasi saat belajar. ke arah kelas atau sekolah.

Dalam proses pembelajaran peserta didik akan melihat secara langsung skor atau peringkat mereka pada papan peringkat. Sehingga setiap peserta didik merasa tertantang agar bisa mendapatkan skor yang lebih tinggi dari peserta didik lainnya. Memanfaatkan aplikasi Quizizz dapat membantu membangkitkan minat siswa dan meningkatkan fokus belajar mereka. Menurut penelitian Leony (2019), Quizizz menumbuhkan lingkungan kompetitif di kalangan siswa, yang pada gilirannya mendorong pembelajaran mereka. Vergina (2011) melanjutkan dengan mengatakan bahwa konsentrasi yang kuat dapat menghentikan pengalihan perhatian dari dunia luar, bahwa minat menghasilkan perhatian segera, dan bahwa perhatian segera memungkinkan konsentrasi untuk jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, landasan untuk mengarahkan perhatian siswa terhadap kegiatan belajar adalah minat.

Hasil Belajar Peserta Didik

Derajat minat dan fokus siswa yang timbul dari penggunaan aplikasi Quizizz di dalam kelas akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penjelasan Mayasari (2017) bahwa minat, perhatian, dan motivasi belajar merupakan tiga komponen yang harus menyatu secara utuh dalam kegiatan proses pembelajaran agar hasil belajar dapat berjalan sesuai rencana. Data berdasarkan penelitian hasil belajar siswa dari pre-test siklus I menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar sebesar 8%. Hal ini menunjukkan bahwa hanya dua dari 24 siswa – atau 92% dari total siswa – yang mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan secara keseluruhan. Sedangkan 22 siswa lainnya belum memenuhi hasil belajar. Saat itu rata-rata hasil belajar siswa hanya 42. Selain itu, proses pendidikan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Post-test menghasilkan informasi mengenai hasil belajar siswa. Secara khusus, 14 dari 24 siswa memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 72 atau 58% siswa yang mencapai seluruh hasil belajar.

Karena hasil siklus I kurang mencapai tujuan penelitian, maka siklus II diperpanjang dengan perbaikan pada siklus II. Kurangnya dukungan jaringan internet pada siklus I menjadi kelemahan karena masih ada siswa yang meminta hotspot kepada siswa lain padahal tidak mempunyai kuota internet. Akibatnya jaringan menjadi lamban. Kemudian, beberapa siswa tetap menggunakan waktu internet yang dialokasikan jaringannya sangat lambat di lokasi kelas atau di sekolah tersebut sehingga pada siklus selanjutnya peserta didik harus membeli kuota internet yang jaringannya mendukung di lokasi sekolah tersebut.

Setelah adanya perbaikan pada siklus II, data post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan siklus sebelumnya, dimana 87% siswa atau 21 dari 24 siswa berada pada kategori tuntas. Rata-rata jumlah hasil belajar yang dicapai siswa adalah 90. Hal ini menunjukkan bahwa hasil siklus II telah memenuhi tujuan penelitian sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya. Penelitian pada siklus I dan II mengungkapkan telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bagaimana siswa SMK Negeri 1 Mamasa dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran untuk mendukung peningkatan minat, fokus, dan hasil belajar. Penjelasan Rusman tentang salah satu tujuan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan, yaitu sebagai permainan yang meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa, meningkatkan kinerja, dan sedang belajar. Selain memberikan interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar, penggunaan media pendidikan dapat menarik minat dan kemauan belajar siswa. Menurut Rusman (2021), penggunaan media di dalam kelas dapat meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar sekaligus membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berangkat dari penelitian tindakan kelas khususnya penggunaan media pembelajaran siswa kelas XI ATPH SMKN 1 Mamasa berupa aplikasi quizizz didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Memasukkan sumber belajar dari aplikasi Quizizz ke dalam kelas dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dimana diperoleh respon positif peserta didik dengan kualifikasi yang sangat baik.

2. Pemanfaatan aplikasi kuis sebagai sumber edukasi dapat meningkatkan fokus siswa saat proses pembelajaran.. Dimana berdasarkan lembaran angket diperoleh respon positif peserta didik dengan kualifikasi yang sangat baik.
3. Penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran agribisnis tanaman pangan dan hortikultura dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana telah terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II hasil belajar siswa berdasarkan penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penelitian ini menyarankan agar kepala sekolah SMK Negeri 1 Mamasa menginstruksikan guru dalam menggunakan materi pembelajaran yang menarik agar siswa tidak patah semangat atau frustrasi dalam pembelajaran. Aplikasi kuis merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan fokus belajar siswa, yang keduanya mempunyai dampak tidak langsung terhadap hasil belajar siswa.

PENELITIAN LANJUTAN

Peneliti masa depan mungkin dapat menawarkan wawasan tentang penelitian ini dan menyelidiki minat belajar siswa dalam fitur aplikasi Quizizz.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini memberi Anda kesempatan untuk menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan Anda yang memberikan saran untuk makalah Anda. Anda juga dapat menyampaikan penghargaan Anda atas bantuan keuangan yang Anda terima, dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibin, Y. 2013. Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: PT Refika Aditama.
- Afiolita, U. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Pada Peserta Didik Kelas 4 MI ma'arif NU Mumba'ur Rohmah. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Gresik
- Aini, A. Z.,R.p. 2021. Penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas x mipa untuk meningkatkan hasil belajar PPPn. Prosiding SEMDIKAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)
- Alam, Y. 2018. Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada SMK PGRI 1 Palembang. Jurnal Umum Palembang.
- Alisuf, S. 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Pedomam Ilmu Jaya.
- Arikunto, S. 2016. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto,S. 2005. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamaluddin, A., Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Pere-pare: CV.Kaaffah Learning Center.

- Fadillah, N.U. 2018. Modul Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat, Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran.
- Fatmawati. 2018. Hubungan antara kejenuhan belajar dengan stres akademik. Psikoborneo. Vol. 6. No. 4.
- Fauhah, H. 2021. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) vol. 9 no. 2. E-ISSN:23389621.
- Hasminidarty. 2015. Faktor-Faktor Yang Berkaitan Dengan Prestasi Pelajar Mahasiswa Haminidarty1. Jurnal Batanghari. Vol 5(3).
- Husna, K. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. SKRIPSI. Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Indrawati, E. S., Zaturrahmi., Nurpatri.Y. 2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 6 Padang. Jurnal ESTUPRO Vol. 6 No. 3:ISSN 2502-1079
- Indrayani, Y. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Maraksa Aji Tulang Bawang. SKRIPSI. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Kusumawati. 2021. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Sifat-Sifat Benda dan Perubahannya Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas III SD Negeri 16 Buntok Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. Jurnal Mitra Pendidikan. Vol 5 No 7.
- Mayasari, F. D. 2017. Pengaruh Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Ngabang. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.