

# PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZWHIZZER* UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN

Mochammad Riyan Hermawan <sup>1\*</sup>, Yusuf Suharto <sup>2</sup>

<sup>1</sup> PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: mohammad.riyan.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i22025p140-149

## Kata kunci

*Quizwhizzer*

pembelajaran berbasis permainan

minat belajar

pengalaman pembelajaran

## Abstrak

Penelitian ini membahas penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dalam model pembelajaran berbasis permainan, yang terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan studi literatur dan analisis deskriptif, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizwhizzer* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi ini tidak hanya berdampak pada peningkatan minat dan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang menggunakan aplikasi ini lebih aktif dalam diskusi kelas dan lebih berpartisipasi dalam kuis interaktif, yang secara positif memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, *Quizwhizzer* menyediakan umpan balik instan yang membantu siswa memahami kesalahan mereka dan meningkatkan prestasi belajar secara keseluruhan. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizwhizzer* dapat menjadi alat yang efektif dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna, sehingga berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa di era pendidikan digital saat ini.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di sektor pendidikan terus berkembang pesat, dan beberapa sekolah telah mulai menyediakan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran. Saat ini, para pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pembelajaran mereka, serta merancang materi pembelajaran yang menarik guna meningkatkan efisiensi belajar (Iskandar, 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran memainkan peran penting sebagai alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan merangsang minat, pemikiran, dan perasaan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya sistematis dan kreatif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang membantu proses belajar siswa (Enstein, 2022). Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, serta memotivasi dan menumbuhkan minat belajar mereka (Saputra, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang kini semakin relevan adalah media pembelajaran berbasis permainan seperti *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* adalah sebuah platform web yang menarik dan digunakan untuk membuat kuis interaktif. Siswa atau pengguna lain dapat mengikuti kuis dengan mengakses kode kuis yang diberikan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat permainan interaktif dan menjadi media pembelajaran yang terintegrasi

dengan materi atau pertanyaan (Wahyuningsih et al., 2021). Sebagai media pembelajaran, *Quizwhizzer* memiliki potensi besar dalam membangkitkan minat belajar siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran melalui kuis interaktif yang menarik dan menghibur, *Quizwhizzer* mampu mengubah pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Fitur-fitur interaktif yang disediakan, seperti pertanyaan-pertanyaan yang menantang dan permainan sederhana yang terintegrasi, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik.

Selain itu, kemampuan *Quizwhizzer* untuk memberikan umpan balik secara instan dan menyediakan laporan tentang kemajuan siswa juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Umpan balik ini penting karena dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi pelajaran secara langsung. Selain itu, *Quizwhizzer* juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa melalui laporan yang disediakan, sehingga guru dapat memberikan bantuan yang lebih tepat sasaran kepada siswa yang membutuhkan. Interaktivitas yang ditawarkan oleh *Quizwhizzer* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Interaktivitas dalam pembelajaran dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih mendalam dan memperkuat ingatan mereka tentang materi yang dipelajari. Dengan memanfaatkan *Quizwhizzer* dengan baik, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan inspiratif, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan minat belajar mereka.

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan pendekatan yang semakin diakui dalam dunia pendidikan modern. Teknologi pendidikan adalah penerapan media dan alat-alat teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan mencakup berbagai alat seperti komputer, internet, dan perangkat lunak pendidikan yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Kerangka Kerja Teknologi, Pedagogi, dan Konten Pengetahuan (TPACK) dikembangkan dengan menekankan pentingnya integrasi yang seimbang antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam praktik pengajaran. TPACK membantu guru memahami bagaimana menggunakan teknologi secara efektif untuk mengajar dan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dengan strategi pedagogi yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Garrison (2016) dalam bukunya "E-Learning in the 21st Century" menekankan bahwa teknologi bukan hanya alat tambahan tetapi menjadi inti dalam merancang pengalaman pembelajaran yang bermakna. Teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, akses ke sumber daya yang lebih luas, dan interaksi yang lebih intensif antara siswa dan guru. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, video, atau multimedia. Media pembelajaran berfungsi untuk menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan pengalaman nyata, sehingga siswa dapat memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Sejalan dengan itu, Arsyad (2013) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Mayer (2014) dalam "*The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*" mengemukakan prinsip-prinsip multi-media yang efektif dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip ini termasuk segmentasi, modalitas, dan penghapusan materi yang berlebihan, yang semuanya bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai.

Permainan dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. *Game-based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena sifatnya yang interaktif dan menghibur. Selain itu, permainan menciptakan lingkungan belajar yang menantang, di mana siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan memperoleh umpan balik instan selama permainan. *Game-based learning* juga memfasilitasi pembelajaran kontekstual dan menyediakan skenario belajar yang autentik. Connolly et al. (2012), melalui meta-analisis mereka, menyimpulkan bahwa *game-based learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta dapat mendukung berbagai hasil pembelajaran, termasuk pengetahuan dan keterampilan kognitif. Kebangkitan pembelajaran berbasis permainan juga didukung oleh penelitian Plass, Homer, dan Kinzer (2015) yang dalam artikelnya "*Foundations of Game-Based Learning*" menekankan bahwa permainan dapat memberikan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa.

Sejalan dengan temuan tersebut, beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam menumbuhkan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Yusman dan Rosyida (2025) menemukan bahwa implementasi permainan tradisional Boi-Boian dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa dalam memahami konsep-konsep sejarah dan sosial. Studi serupa oleh Novitasari et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran IPA di kelas VIII SMP secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, karena aktivitas permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penelitian oleh Nursari dan Nurhidayati (2023) mengungkapkan bahwa strategi berbasis permainan Lego dapat membantu siswa madrasah ibtidaiyah dalam menguasai kosakata bahasa Arab dengan lebih efektif, karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan memotivasi. Sementara itu, Nabila dan Indriwardhani (2022) meneliti penggunaan permainan Anagram berbasis aplikasi Educandy dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di tingkat SMA. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa permainan digital ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan berbagai temuan ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di berbagai jenjang dan bidang studi.

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk memperhatikan dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Minat belajar ini erat kaitannya dengan motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar karena merasa senang dan tertarik dengan materi yang dipelajari. Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat menghasilkan pencapaian belajar yang lebih optimal (Zulfah, 2023). Selain itu, minat belajar juga berkaitan dengan kebutuhan psikologis dasar seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, yang berperan dalam membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Mulyani (2022) menegaskan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil dan proses belajar, karena minat yang tinggi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan alat interaktif seperti *Quizwhizzer* dapat memenuhi kebutuhan psikologis tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik mengetahui pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang potensi teknologi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa di usia belajar yang krusial ini. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk membahas "Pemanfaatan Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan".

## 2. Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan menerapkan teknik analisis deskriptif melalui studi literatur. Studi literatur ini digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah informasi dari berbagai sumber ilmiah yang telah diterbitkan, memanfaatkan database Google Scholar untuk mendapatkan data yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan yang sistematis.

Tahap awal penelitian adalah identifikasi, di mana peneliti mencari referensi yang relevan dengan topik penelitian menggunakan kata kunci seperti "penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* di sekolah menengah pertama" dan "efeknya terhadap minat belajar". Selanjutnya, pada tahap seleksi, peneliti memilih dan mengelompokkan sumber informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria seleksi mencakup relevansi topik, kredibilitas sumber, dan kualitas metodologis artikel yang dipilih. Tahap berikutnya adalah verifikasi, di mana peneliti mengecek dan menilai artikel atau referensi yang akan dianalisis berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, termasuk penilaian terhadap metodologi penelitian, validitas data, dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

Pada tahap sintesis, hasil dari studi literatur digabungkan atau dibandingkan dengan teori-teori yang ada untuk menyimpulkan temuan penelitian. Proses analisis data dilakukan dengan mendalam untuk menginterpretasikan setiap hasil studi literatur yang relevan dan menghubungkannya kembali ke pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Selain itu, triangulasi data digunakan untuk memastikan validitas temuan dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber dan perspektif. Triangulasi mencakup perbandingan antara hasil studi literatur dengan temuan empiris dari penelitian lain yang relevan. Dengan pendekatan ini, peneliti berharap dapat menyajikan analisis yang komprehensif dan mendalam tentang bagaimana aplikasi *Quizwhizzer* dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam model pembelajaran berbasis permainan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam model pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, berikut adalah temuan-temuan penting dan esensial yang berkaitan dengan hipotesis dan tujuan penelitian.

### 3.1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Salah satu temuan utama dari studi literatur adalah bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan seperti *Quizwhizzer* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa elemen interaktif dan kompetitif dalam permainan kuis dapat membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih et al. (2021), penggunaan *Quizwhizzer* meningkatkan minat belajar siswa sebesar 30% dibandingkan dengan metode

konvensional. Siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disertai dengan kuis interaktif. Penelitian dari Zulfah (2023) juga menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. *Quizwhizzer* dengan fitur umpan balik instan dan laporan kemajuan siswa berhasil menumbuhkan minat belajar secara signifikan.

### **3.2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran**

Studi literatur juga menunjukkan bahwa aplikasi seperti *Quizwhizzer* meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih sering berpartisipasi dalam diskusi kelas, bertanya, dan menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih baik ketika mereka menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Connolly et al. (2012) dalam meta-analisis mereka menemukan bahwa game-based learning meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tradisional. Adapun menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015), permainan dalam pembelajaran dapat memberikan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa. *Quizwhizzer* menyediakan skenario belajar yang menarik dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

### **3.3. Peningkatan Pemahaman Materi Pelajaran**

Penggunaan *Quizwhizzer* juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menyediakan kuis interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran, siswa dapat menguji pengetahuan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka melalui umpan balik instan yang diberikan oleh aplikasi.

Penelitian oleh Saputra (2018) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan *Quizwhizzer* yang mengintegrasikan permainan dengan pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Pendapat lain menurut Mayer (2014), prinsip-prinsip multimedia yang efektif dalam pembelajaran, seperti segmentasi dan penghapusan materi yang berlebihan, dapat diimplementasikan dalam *Quizwhizzer* untuk mengoptimalkan pembelajaran. Ini membantu siswa memproses informasi dengan lebih baik dan memperkuat ingatan mereka tentang materi yang dipelajari.

### **3.4. Umpan Balik Siswa dan Guru**

Studi literatur juga mengungkapkan bahwa umpan balik positif dari siswa dan guru menunjukkan potensi besar aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran. Siswa merasa bahwa aplikasi ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sementara guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi dan memantau kemajuan siswa.

Menurut penelitian oleh Hattie dan Timperley (2007), umpan balik yang diberikan secara instan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. *Quizwhizzer* menyediakan fitur umpan balik instan yang membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka secara langsung. Dan juga menurut Garrison (2016) menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan memungkinkan interaksi yang lebih intensif antara siswa dan guru. *Quizwhizzer* memfasilitasi hal ini dengan menyediakan laporan ke-

majuan siswa yang membantu guru memantau dan memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran.

Media *Quizwhizzer* terbukti dapat membantu peserta didik dalam belajar serta meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran game. Menurut (Septiani, 2022) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Quizwhizzer* adalah media interaktif yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. Selain itu, menurut (Yani, 2023) Penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran di SMA Sint. Gabriel Maumere juga dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar. Sedangkan menurut (Assyura, 2023) Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan media *Quizwhizzer* pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di MTsN 4 Aceh Barat Daya.. Selanjutnya menurut (Afianti, 2023) membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya. Terakhir menurut (Widihartanto, 2024) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Quizwhizzer* berpengaruh terhadap hasil dan minat belajar siswa. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Quizwhizzer* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

### **3.5. Peningkatan Minat Belajar Siswa**

Temuan dari studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Wahyuningsih et al. (2021) mengungkapkan bahwa "*penggunaan Quizwhizzer meningkatkan minat belajar siswa sebesar 30% dibandingkan dengan metode konvensional.*" Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran mampu mengubah persepsi siswa terhadap kegiatan belajar menjadi lebih positif dan menggairahkan.

Selain itu, peningkatan minat belajar melalui *Quizwhizzer* tidak hanya terbatas pada aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan peningkatan motivasi intrinsik. Siswa yang menggunakan aplikasi ini cenderung lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan, karena elemen gamifikasi seperti sistem poin, leaderboard, serta umpan balik instan memberikan dorongan tambahan dalam proses belajar. Menurut Novitasari et al. (2025), penggunaan media edukatif berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran IPA di kelas VIII SMP terbukti meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini memperkuat argumen bahwa unsur permainan dalam pembelajaran, baik dalam bentuk digital seperti *Quizwhizzer* maupun permainan tradisional, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Lebih lanjut, penelitian Nursari dan Nurhidayati (2023) menunjukkan bahwa penerapan strategi berbasis permainan seperti Lego dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Temuan ini relevan dengan penggunaan *Quizwhizzer*, yang mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran berbasis kuis, sehingga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Sejalan dengan itu, Nabila dan Indriwardhani (2022) menemukan bahwa permainan anagram berbasis aplikasi Educandy dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas X. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam game-based learning dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran berbasis permainan berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kombinasi antara interaktivitas, elemen kompetitif, dan umpan balik yang cepat mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis permainan menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan dalam proses belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas.

### 3.6. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Connolly et al. (2012) dalam meta-analisis mereka menemukan bahwa "*game-based learning meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.*" Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang menantang dan interaktif, mereka cenderung lebih aktif dalam memproses informasi serta berpartisipasi dalam diskusi kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Penerapan *Quizwhizzer* juga terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Saputra (2018) menyatakan bahwa "*penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.*" Melalui fitur kuis interaktif dan umpan balik langsung yang disediakan oleh aplikasi ini, siswa memiliki kesempatan untuk menguji serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Umpan balik dari siswa dan guru terhadap penggunaan *Quizwhizzer* menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hattie dan Timperley (2007) menyoroti bahwa "*umpan balik yang diberikan secara instan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.*" Dengan menyediakan umpan balik yang cepat serta laporan kemajuan individu, *Quizwhizzer* membantu guru dalam memantau perkembangan siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka.

Lebih lanjut, penelitian Garrison (2016) menyebutkan bahwa teknologi yang memfasilitasi interaksi intensif antara siswa dan guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Quizwhizzer* memungkinkan guru memberikan umpan balik secara real-time dan memantau perkembangan siswa dengan lebih efisien. Hal ini diperkuat oleh temuan Wahyuningsih et al. (2021), yang menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mendukung guru dalam mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif.

**Tabel 1. Dampak *Quizwhizzer* terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran**

Aspek	Temuan Penelitian	Sumber
Keterlibatan Siswa	Game-based learning meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.	Connolly et al. (2012)
Pemahaman Materi	Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.	Saputra (2018)
Efektivitas Umpan Balik	Umpan balik instan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.	Hattie & Timperley (2007)
Interaksi Guru-Siswa	Teknologi yang memfasilitasi interaksi intensif antara siswa dan guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.	Garrison (2016)
Dukungan bagi Guru	<i>Quizwhizzer</i> membantu guru dalam mengelola pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.	Wahyuningsih et al. (2021)

### 3.7. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Quizwhizzer*

Penggunaan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran memiliki keunggulan sekaligus keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, *Quizwhizzer* mena-warkan berbagai manfaat bagi guru dan siswa. Menurut Septiani (2022), aplikasi ini membantu guru menciptakan soal berbasis teknologi yang inovatif, mempermudah proses penilaian dengan fitur otomatisasi poin dan peringkat, serta memberikan jawaban yang disertai pembahasan ketika siswa menjawab salah, sehingga dapat digunakan sebagai referensi belajar mandiri. Selain itu, mode acak dalam permainan kuis dapat mengurangi potensi kecurangan dan menanamkan nilai kejujuran bagi siswa.

Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan *Quizwhizzer* yang perlu diperhatikan. Susanto & Ismaya (2022) mengungkapkan bahwa keterbatasan utama dari aplikasi ini adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, yang dapat menghambat jalannya pembelajaran jika terjadi gangguan jaringan. Selain itu, terdapat kemungkinan siswa membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet saat mengerjakan soal. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam mengelola waktu saat mengikuti kuis, yang dapat menyebabkan penurunan peringkat dan motivasi belajar. Kendala teknis lainnya, seperti kesulitan dalam mengakses platform atau keterlambatan siswa dalam bergabung ke permainan, juga menjadi tantangan dalam penerapannya.

Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, *Quizwhizzer* merupakan alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan strategi yang tepat. Guru perlu memastikan infrastruktur yang memadai serta mengawasi siswa selama penggunaan agar manfaat dari aplikasi ini dapat dioptimalkan. Dengan memahami kelebihan dan kekurangannya, penggunaan *Quizwhizzer* dapat dimaksimalkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

**Tabel 2. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Quizwhizzer***

Aspek	Keterangan
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah digunakan oleh guru dan siswa</li> <li>- Memudahkan guru dalam proses penilaian otomatis</li> <li>- Meningkatkan kreativitas dalam pembuatan soal</li> <li>- Meningkatkan minat siswa dalam belajar</li> <li>- Dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran</li> </ul>
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hanya dapat digunakan pada perangkat dengan akses internet</li> <li>- Membutuhkan koneksi internet stabil</li> <li>- Siswa dapat mencari jawaban di internet</li> <li>- Terdapat kendala teknis yang dapat menghambat aksesibilitas</li> </ul>

## 4. Simpulan

Penelitian ini secara keseluruhan mendukung hipotesis bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* dalam model pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Temuan-temuan yang telah disajikan menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan melalui elemen interaktif dan gamifikasi yang ditawarkannya. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang tercermin dari peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi kelas dan kuis interaktif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan menyediakan kuis interaktif yang sesuai dengan materi yang dipelajari, serta umpan balik instan yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka secara langsung. Umpan balik positif dari siswa dan guru menegaskan bahwa *Quizwhizzer* dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar dan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik. Dengan demikian, implementasi *Quizwhizzer* dalam sistem pendidikan dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa di era digital ini. Meskipun penelitian ini telah menunjukkan efektivitas *Quizwhizzer*, masih terdapat beberapa aspek yang dapat dieksplorasi lebih lanjut dalam penelitian mendatang. Salah satunya adalah analisis lebih mendalam mengenai dampak *Quiz-whizzer* terhadap peningkatan hasil belajar jangka panjang, terutama dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji peran aplikasi ini dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa melalui desain kuis yang lebih kompleks. Studi lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi integrasi *Quizwhizzer* dengan metode pembelajaran lain, seperti *flipped classroom* atau *blended learning*, untuk mengoptimalkan pengalaman belajar. Selain itu, penelitian mengenai tantangan teknis yang dihadapi guru dan siswa dalam mengadopsi aplikasi ini, serta strategi untuk mengatasinya, juga akan menjadi kontribusi yang penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

## Daftar Rujukan

- Afianti, R. K. (2023). *Pengaruh penerapan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya* (Tesis, Universitas Siliwangi).
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Assyura, D. (2023). *Pengaruh penggunaan media Quizwhizzer pada model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di kelas VIII MTsN 4 Aceh Barat Daya* (Tesis, UIN Ar-Raniry).
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- Garrison, D. R. (2016). *E-learning in the 21st century: A community of inquiry framework for research and practice*. Routledge.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Quizwhizzer dan Kinemaster untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3239-3245.
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Nabila, S. M., & Indriwardhani, S. P. (2022). Penerapan permainan anagram berbasis aplikasi Educandy dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman siswa kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(10), 1417-1427. <https://doi.org/10.17977/um064v2i102022p1417-1427>
- Novitasari, D., Munzil, M., Widodo, A., Fadhilah, A. S., Nada, H. N., Ariesta, N. A. F., Azizah, R., Saharani, S. N., & Nurhayati, S. (2025). Meningkatkan minat belajar IPA dengan media edukatif berbasis permainan tradisional di kelas VIII SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 429-436. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p429-436>
- Nursari, N. D., & Nurhidayati, N. (2023). Penerapan strategi berbasis permainan Lego sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(2), 185-200. <https://doi.org/10.17977/um064v3i22023p185-200>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas model flipped classroom menggunakan video pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 173-179.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022, October). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan berfikir kritis pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran RADEC di sekolah dasar: Systematic literature review. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2). <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021, December). Utilization of Quizwhizzer educational game applications as learning evaluation media. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 148-152). Atlantis Press.
- Widihartanto, P. C. (2024). *Pengaruh penggunaan Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas 8 SMP Negeri 57 Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Yani, I. M., & Ernaningsih, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran game edukasi Quizwhizzer terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 9(2), 165-177.
- Yusman, S. F., & Rosyida, F. (2025). Implementasi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Boi-Boian. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 309-316. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p309-316>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Quizwhizzer untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.