

## Implementasi Quizizz untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Kuta Utara

Ni Ketut Erawati<sup>a,\*</sup>, I Made Widiana<sup>b</sup>

<sup>a,b</sup> Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

\*Pos-el: [erawati\\_niketut@yahoo.com](mailto:erawati_niketut@yahoo.com)

**Abstrak.** Penelitian ini didasari oleh penggunaan media pembelajaran online interaktif yang masih kurang maksimal untuk membantu peserta didik meningkatkan pengetahuannya sehingga membuat peserta didik jenuh dan malas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *Quizizz* dalam menurunkan kebosanan belajar peserta didik pada pembelajaran biologi di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Kuta Utara. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 5 yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 25 orang perempuan. Berdasarkan perbandingan hasil kebosanan pada kondisi awal pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa ada penurunan tingkat kebosanan belajar peserta didik dari 62,58 menjadi 60,11 dan akhirnya mencapai 49,56, sehingga kebosanan belajar saat menggunakan Fitur *Lesson Quizizz* pada siklus I ke siklus II mengalami penurunan sebesar 25,09%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran biologi untuk menurunkan kebosanan.

**Kata-kata Kunci :** Media berbasis teknologi, *Quizizz*, Kebosanan belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan pembelajaran agar peserta didik memiliki kemampuan *critical thinking, communication, collaborative, creative*. Salah satu cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yaitu melalui media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian peserta didik pada pembelajaran. Hal ini menjadikan peran guru tidak hanya menjelaskan materi pelajaran, guru menjadi mampu juga menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Tafonao, 2018 ; Nissa & Renoningtyas, 2021).

Namun di lapangan masih banyak sekolah-sekolah yang kekurangan fasilitas teknologi sebagai media pembelajaran sehingga membuat guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya kebosanan belajar pada peserta didik. Kebosanan belajar adalah kondisi emosional yang terjadi pada

seseorang ketika merasa lelah, lesu atau bosan akibat meningkatnya tuntutan belajar sehingga kurang bergairah, kurang antusias atau tidak mempunyai ketertarikan dalam melakukan aktivitas belajar. Kebosanan belajar ini dapat dilihat dari partisipasi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya partisipasi selama pembelajaran dapat menimbulkan kondisi mental siswa yang cepat merasakan kebosanan, lelah, lesu serta tidak bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran. Bila hal tersebut terjadi berulang-ulang, akan dapat mengganggu kondisi psikologi siswa sehingga dapat berdampak negatif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (Riadi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi menggunakan kuesioner, kebosanan belajar yang dilakukan di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Kuta Utara pada bulan Januari 2023 diketahui bahwa 15,56% peserta didik merasakan tidak menarik saat pembelajaran biologi dan 84,44% peserta didik merasakan agak menarik dalam pembelajaran biologi. Fenomena ini dapat menimbulkan kebosanan belajar pada peserta didik. Setelah ditelusuri lebih lanjut, penyebab terjadinya kebosanan belajar pada peserta didik dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti rasa kurang percaya diri karena tidak memahami materi dengan baik, tingkat kesulitan soal yang relatif tinggi serta instruksi yang kurang dipahami. Sedangkan faktor eksternalnya dapat berupa jam pembelajaran biologi di kelas XI MIPA 5 yang tepat pada siang hari, sehingga banyak peserta didik sudah kehabisan energi setelah melakukan aktivitas pembelajaran dari pagi.

Melihat kondisi tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan guru yaitu memanfaatkan penggunaan *smarthphone* peserta didik untuk membantu proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *smartphone* peserta didik sebagai media pembelajaran, sehingga walaupun fasilitas tidak memadai, guru masih tetap bisa melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi. Aplikasi game pembelajaran merupakan salah satu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru. Penggunaan *game* atau permainan dalam pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dengan baik dan benar, dengan menambahkan unsur *game* atau permainan dalam kegiatan belajar-mengajar dimana peserta didik dapat berperan aktif dan lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran (Khaulani *et al.*, 2020; Sitorus & Santoso, 2022).

Salah satu game pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yaitu *Quizizz*. Media *Quizizz* adalah sebuah *web tool* berbentuk *game* atau permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel dengan fitur-fitur yang menarik yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring sebagai sarana menyampaikan materi dan media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Amornchewin, 2018 ; Suhartatik, 2020 ; Rahmawati *et al*, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* dapat menjadi salah satu solusi dan upaya mengatasi permasalahan media pembelajaran berbasis teknologi informatika dan komputer. Peserta didik SMA yang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan, mengalami kondisi emosional yang belum stabil, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak ketika sedang mengikuti proses belajar-mengajar sehingga mereka menjadi lebih cepat merasa lelah, bosan, dan cenderung akan mengambil *handphone* untuk menghilangkan rasa lelah dan bosan tersebut. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran

yang lebih hidup dan memanfaatkan teknologi, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dengan memanfaatkan *handphone* peserta didik dapat dilakukan tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif di kelas. Hal ini dikarenakan pembelajaran berbasis permainan seperti *Quizizz* mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Dewi, 2018; Salsabila, 2020).

Untuk itu perlu adanya penerapan media pembelajaran *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran biologi agar peserta didik menjadi lebih aktif sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Adapun permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah apakah implementasi *quizizz* dapat menurunkan kebosanan belajar peserta didik pada pembelajaran biologi di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Kuta Utara.

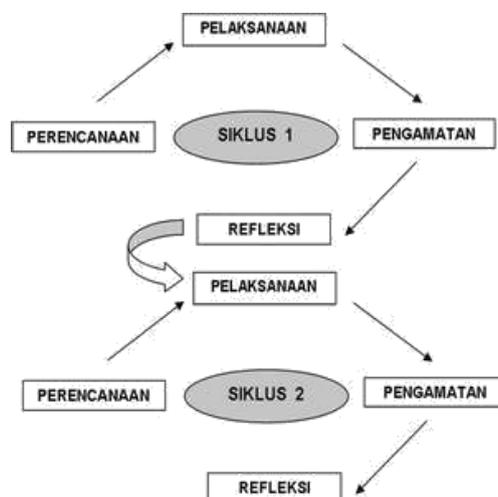
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuta Utara yang berlokasi di Jalan Made Bulet No.19, Desa Dalung, Kec. Kuta Utara, Kab. Badung, Bali. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 5 yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 25 orang perempuan sedangkan obyeknya adalah kebosanan belajar. Subyek penelitian diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* selama empat kali pertemuan yang masing-masing terdiri dari dua jam pelajaran (90 menit). Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dimana setiap tindakan pada penelitian ini saling berkaitan. Pembagian materi pada tiap siklus didasarkan pada keterkaitan antara kompetensi dasar dan indikator pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Adapun rincian materi pada masing-masing siklus dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Rincian Materi pada Tiap Siklus

Siklus	Indikator Pencapaian kompetensi	Waktu
I	3.9.1 Menganalisis letak dan struktur organ ekskresi manusia dengan benar. 3.9.2 Menganalisis struktur dan fungsi organ ekskresi pada manusia dan hewan dengan benar.	4 x 45 menit
II	3.9.3 Menganalisis mekanisme ekskresi yang berlangsung di pada setiap organ ekskresi dengan benar.	4 x 45 menit

	3.9.4 Menganalisis kelainan dan penyakit terkait sistem ekskresi dengan benar	
--	---	--



Gambar 1. Desain penelitian yang digunakan  
(Sumber : [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com))

Penelitian ini dilaksanakan dari Januari 2023 sampai dengan Februari 2023. Adapun teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data yang dicari merupakan data kebosanan belajar pada siswa dengan menggunakan kuesioner kebosanan belajar yang sudah valid dari buku ergonomi pendidikan karya I Made Sutajaya (2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Nilai rata-rata kebosanan belajar pada topik sistem ekskresi setelah implementasi pembelajaran *Wenning* dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini

**Tabel 2.** Nilai Rata-rata Kebosanan Belajar

Nilai	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata - rata	68,56	60,11	49,56	Menurun
Simpangan baku	7,02	8,57	11,43	21,29 %

Berdasarkan data pada Tabel 2 dan Gambar 2 dapat dilihat bahwa nilai rata – rata kebosanan belajar peserta didik pada kondisi awal sebesar 68,56 yang berarti kegiatan pembelajaran biologi agak membosankan. Pada siklus 1 nilai rata – rata kebosanan belajar peserta didik yaitu sebesar 60,11 yang berarti kegiatan pembelajaran masih agak membosankan dan pada siklus 2 nilai rata – rata kebosanan belajar peserta didik sebesar 49,56 yang berarti kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan implementasi *Quizizz* pada jam pelajaran biologi dapat menurunkan kebosanan belajar pada peserta didik. Sebaran nilai kebosanan belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3.** Sebaran Nilai Kebosanan Belajar Peserta Didik

Katagori	Rentang nilai	Siklus 1	Siklus 2
Sangat Tidak Membosankan	26	0	2
Tidak Membosankan	27-53	9	27
Agak Membosankan	54-80	32	15
Membosankan	81-107	4	1
Sangat Membosankan	108-130	0	0

Berdasarkan data pada Tabel 3. dapat dilihat bahwa sebaran nilai kebosanan belajar peserta didik pada siklus 1 didominasi oleh rentang nilai 54-80 yaitu 32 orang peserta didik yang berarti peserta didik masih menganggap kegiatan pembelajaran biologi masih agak membosankan. Pada siklus 2 nilai kebosanan belajar peserta didik di dominasi pada rentang nilai 27-53 sebanyak 27 orang peserta didik yang berarti kegiatan pembelajaran biologi dianggap tidak membosankan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan perbandingan hasil kebosanan pada kondisi awal, siklus I dan siklus dapat diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata hasil kebosanan belajar peserta didik dari 62,58 menjadi 60,11 dan akhirnya mencapai 49,56. Hal ini terjadi penurunan nilai kebosanan sebesar 21,29%. Dengan demikian terjadi penurunan hasil kebosanan belajar peserta didik dengan implementasi *Quizizz*. Penurunan kebosanan belajar dari keadaan awal hingga siklus 2 disebabkan oleh penggunaan *Quizizz* pada kegiatan pembelajaran biologi. *Quizizz* merupakan aplikasi/website berbasis asesmen yang interaktif. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu memanfaatkan fitur *lesson* pada *Quizizz*, fitur ini guru tidak hanya dapat menyelenggarakan kuis namun dapat menambahkan slide atau presentasi di antara kuis yang ada. Sesuai dengan Aminudin (2020) fitur *Lesson* pada *Quizizz* akan meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik sehingga mereka tidak bosan dalam aktivitas pembelajaran. Maspupah dan Wulan (2021) menyatakan karakteristik bentuk visual dan interaksi fitur *Lesson* pada *Quizizz* yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak monoton memunculkan ketertarikan peserta didik untuk lebih memusatkan perhatian selama pembelajaran. Munculnya ketertarikan minat belajar dapat

meningkatkan stimulus belajar yang dibarengi dengan peningkatan konsentrasi belajar. Azzahra dan Pramudiani (2022) menyatakan siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, fokus perhatian siswa lebih lama dalam pembelajaran, siswa terlihat merasa senang mengikuti pembelajaran, dan timbul rasa tertarik dalam pembelajaran jika menggunakan *Quizizz* dengan fitur *Lesson*.

Pada siklus I nilai kebosanan yaitu 62,07 yang berarti pembelajaran masih dianggap membosankan, hal ini dikarenakan pada siklus 1 terlalu banyak materi yang dijelaskan dalam waktu yang lama dan kuis hanya lima soal saja sehingga membuat peserta didik menjadi bosan. Hal ini sesuai dengan Merdiana *et al.*, (2021). Pembelajaran dalam waktu lama dapat memunculkan kejenuhan belajar yang dapat disebabkan oleh 3 aspek, yaitu kelelahan emosi, rasa tidak nyaman, dan menurunnya keyakinan secara akademik. Juliya dan Herlambang (2021) menyatakan durasi pembelajaran yang terlalu lama dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tak sedikit yang mengalami keluhan fisik. Fauhah dan Rosy menyatakan pada pembelajaran hanya menjelaskan materi dengan memakai metode ceramah, hal tersebut membuat siswa cepat jenuh dan bosan.

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, dalam siklus II lebih diperbanyak kuis interaktif sehingga memperoleh nilai rata-rata kebosanan 49,62 yang berarti kegiatan pembelajaran tidak membosankan atau menarik bagi peserta didik. Penambahan kuis interaktif dengan tampilan yang menarik pada fitur *Lesson Quizizz*, akan membuat peserta termotivasi untuk semangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan Adianto (2020), penggunaan aplikasi *Quizizz* yang memiliki tampilan visual menyenangkan dan menarik perhatian dapat membantu pendidik memberikan semangat dan pengalaman baru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar. Maspupah dan Wulan (2021), juga menyatakan penggunaan *Quizizz* terasa menyenangkan karena mempermudah interaksi, memiliki tampilan user interface dengan visual menarik dan interaktif sehingga dapat mendorong konsentrasi belajar, melatih kemampuan berpikir cepat dan ketelitian serta meningkatkan semangat belajar. Mohammad dan Sari (2021) juga menyatakan, penggunaan kuis interaktif merupakan bentuk inovasi guru dalam perkembangan teknologi yang memberikan dampak positif pada ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran karena membantu meminimalisir kejenuhan belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berdampak positif bagi guru dan siswa. Guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan *Quizizz* dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Bagi siswa, dalam *Quizizz* terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020; Wahyudi *et al.*, 2020).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, kebosanan belajar saat menggunakan Fitur *Lesson Quizizz* pada siklus I ke siklus II mengalami penurunan sebesar 25,09%. Penurunan kebosanan ini disebabkan oleh penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif dan media pembelajaran terutama pada peserta didik. Karakteristik bentuk visual dan interaksi *Quizizz* yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton memunculkan ketertarikan peserta didik untuk lebih memusatkan perhatian selama pembelajaran. Munculnya ketertarikan minat belajar dapat meningkatkan stimulus belajar yang dibarengi dengan peningkatan konsentrasi belajar.

### Saran

Untuk penelitian selanjutnya dalam menggunakan fitur *Lesson* pada *Quizizz* dapat menambahkan lebih banyak *quiz* dibandingkan presentasi materi, sehingga peserta didik dapat merasakan perbedaan yang cukup besar antara pembelajaran metode ceramah dengan pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan fitur *Lesson Quizizz*.

### DAFTAR RUJUKAN

- Adianto, S. (2020). Penerapan *Scientific* dan *Cooperative Learning* dengan Kuis Online untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 57–65.
- Aminuddin, C. (2020). Pemanfaatan Fitur *Lesson Quizizz* sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 13(2), 151-154.
- Amornchewin, R. (2018). *The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement*. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 83.
- Azzahra, M. D. & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203-3213.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

**10.59672/emasains.v12i2.2712**

- Fauhah, H. & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Juliya, M. & Herlambang, Y. T. (2022). Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1).
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Maspupah, A. & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan menggunakan Fitur *Lesson Quizizz*. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 439-447.
- Merdiana, D., Rudiana, R., dan Supriatna, S. (2021). Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 293–307.
- Mulyati, S. & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.
- Riadi, M. (2022). Kejenuhan Belajar (Aspek, Indikator, Penyebab dan Cara Mengatasi). <https://www.kajianpustaka.com/2022/06/kejenuhan-belajar.html>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163-173.
- Sitorus, D. S. & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran berbasis *Game* pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.

10.59672/emasains.v12i2.2712

Suhartatik, T. (2020). Implementasi Media *Quizizz* berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. CV. Multimedia Edukasi.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2), 103.

Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). *Quizizz*: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95.