

Analisis Pilihan Media *Quizizz* Dan *TTS* Sebagai Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Yang Memotivasi Taruna Teknik Pada Perkuliahan Fisika Terapan

Lusiani¹

¹Akademi Maritim Nusantara, Cilacap, Indonesia
email : anilusi0287@gmail.com

Abstract: *The development of technology makes learning media one of the things that can be developed so that students are more motivated in learning. Learning media packaged in educational games is one alternative that can be done. There are several learning media in the form of educational games, namely Quizizz and Crossword Puzzles (TTS). The aim of this study is to analyze the choice of Quizizz and TTS media as a form of technology-based learning media that motivates engineering cadets in applied physics lectures. The data analysis method in this research is using descriptive content analysis study. Data collection techniques use questionnaires and literature studies. It was concluded that the percentage in first place, namely the choice of the Quizizz application, was worth 82.9%. Meanwhile, in second place, the choice of TTS application was worth 26.8% as a form of technology-based learning media that motivates engineering cadets in applied physics lectures.*

Keywords: *motivation, quizizz, technology, tts*

Abstrak: Adanya perkembangan teknologi membuat media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat dikembangkan agar peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas dalam permainan edukasi menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan. Adapun beberapa media pembelajaran berupa permainan edukasi yakni Quizizz dan Teka-teka Silang (TTS). Tujuan pada kajian ini yakni menganalisis Pilihan Media Quizizz Dan TTS Sebagai Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Yang Memotivasi Taruna Teknik Pada Perkuliahan Fisika Terapan. Metode analisis data dalam penelitian ini yakni menggunakan descriptive content analysis study Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner serta kajian literatur. Disimpulkan bahwa presentase dengan urutan pertama yakni pilihan aplikasi Quizizz senilai 82,9%. Sedangkan pada urutan kedua, pilihan aplikasi TTS senilai 26,8% sebagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang memotivasi taruna teknik pada perkuliahan fisika terapan.

Kata kunci: *motivasi, quizizz, teknologi, tts*

Pendahuluan

Pembelajaran dapat terlaksana sesuai tujuan pembelajaran apabila didukung dari faktor eksternal dan internal. Adapun beragam faktor eksternal yakni berasal dari media pembelajaran yang dimanfaatkan para Pendidik. Media yang digunakan oleh pendidik mampu menentukan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adanya perkembangan teknologi membuat media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat dikembangkan agar peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas dalam permainan edukasi menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan. Adapun beberapa media pembelajaran berupa permainan edukasi yakni *Quizizz* dan Teka-teka Silang (TTS). Tujuan pada kajian ini yakni menganalisis Pilihan Media *Quizizz* Dan TTS Sebagai Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Yang Memotivasi Taruna Teknik Pada Perkuliahan Fisika Terapan.

Quizizz dan TTS (Teka-Teki Silang) adalah media pembelajaran yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Keduanya menawarkan pendekatan interaktif dan menggembirakan dalam mengoptimalkan minat serta hasil pembelajaran peserta didik. *Quizizz* dan TTS (Teka Teki Silang) adalah jenis media pembelajaran edukatif yang mampu mengoptimalkan minat serta hasil pembelajaran peserta didik.

Penggunaan *Quizizz* pada kegiatan belajar mengajar sains, termasuk fisika, terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam sebuah studi, motivasi belajar siswa meningkat dari rata-rata 72,66 menjadi 78,53 setelah menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan media tradisional seperti TTS, yang dapat membuat siswa merasa bosan (Anggraini and Erviana 2023). Selama pandemi Covid-19, *Quizizz* terbukti menjadi media pembelajaran online yang efektif dalam mata kuliah fisika terapan, mendukung efektivitas pendidikan siswa (Safarati and Rahma 2020). Meskipun penelitian lain membandingkan *Quizizz* dengan *Kahoot*, hasilnya menunjukkan bahwa kedua platform ini memiliki perbedaan dalam meningkatkan kemampuan analitis, namun tidak secara spesifik membandingkan dengan TTS (Amalia, Daynuari, and Setiaji 2024).

Pemanfaatan media belajar *Quizizz* mempengaruhi secara positif terkait motivasi belajar dan penguasaan konsep matematika siswa SMP (Bausir and Rahmasari 2023). Pemanfaatan media belajar *Quizizz* memiliki pengaruh positif serta signifikan terkait motivasi belajar mahasiswa STKIP PGRI Jombang (Lusianah and Roy Wahyuningsih 2022). Pemanfaatan media belajar digital berbasis *Quizizz* meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Ekonomi Tingkat I (Mulyati and Iskandar 2023). Penggunaan media permainan edukasi *Quizizz* secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS (Nasaruddin, Pada, and Elpisah 2024). Penerapan media *Quizizz* dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Diponegoro Tumpang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan faktor pendukung seperti daya Tarik, daya saing, dan kerja sama tim (Rohmah 2024)

Mengintegrasikan *Quizizz* dalam Pendidikan sains dasar meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kinerja akademis siswa sambil mempromosikan pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran berbasis penyelidikan (My et al. 2024). Aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menumbuhkan minat dan semangat belajar melalui keaktifan dan antusiasme (Romadhon et al. 2023). Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki korelasi sedang/cukup terkait motivasi belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 26 Jakarta (Farhana and Seftianingsih 2023). Siswa SMKN 1 Serang menilai media pembelajaran berbasis edukasi *quizizz* mudah

digunakan, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran (Januar 2023)

Secara keseluruhan, *Quizizz* lebih efektif dalam peningkatan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam perkuliahan fisika dibandingkan media TTS. *Quizizz* menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Media belajar TTS secara signifikan meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa dalam Pelajaran sains, meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar (Mardhatillah and Anas 2023). Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* dan Teka Teki Silang (TTS) sebagai Bentuk Memotivasi Belajar Taruna Teknika dalam Perkuliahan Fisika Terapan dapat diterima oleh taruna dengan baik dan antusias, serta dapat memotivasi taruna dalam perkuliahan fisika terapan dengan sangat baik. (Lusiani et al. 2024)

Teka-teki silang dan *Quizizz* sama-sama menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif dalam pembelajaran. Teka-teki silang terbukti meningkatkan pengetahuan dan kepuasan siswa secara signifikan dalam studi yang tersedia, sementara *Quizizz* dikenal secara umum untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen permainan. Kedua metode ini bisa dimanfaatkan secara efektif untuk peningkatan pengalaman belajar peserta didik, tergantung pada konteks dan tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari berbagai kajian serupa sebelumnya, serta diperoleh hal yang berkaitan dengan analisis Pilihan Media pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran, maka penulis tertarik menganalisis Pilihan Media *Quizizz* Dan TTS Sebagai Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Yang Memotivasi Taruna Teknika Pada Perkuliahan Fisika Terapan.

Metode

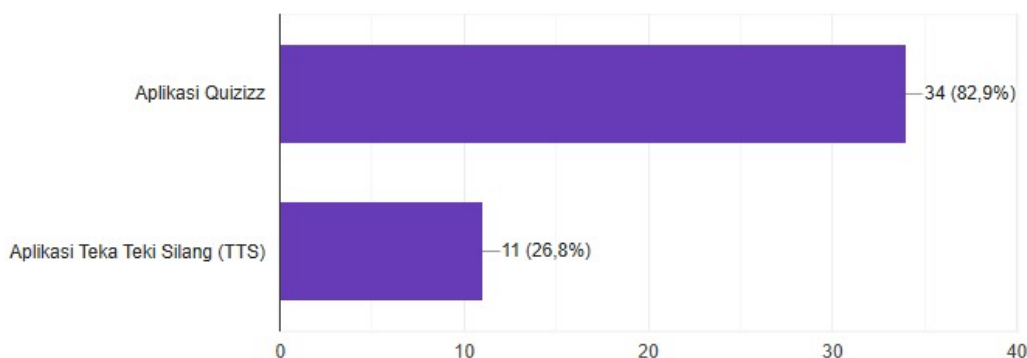
Metode analisis data pada kajian berikut yaitu menggunakan *descriptive content analysis study* yang merupakan analisis isi untuk mendeskripsikan isi relevan dengan informasi ataupun teks lainnya yang berkaitan. Berbagai artikel ilmiah dilakukan analisis terkait penggunaan media berbasis teknologi yang dapat memotivasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner serta kajian literatur. Kuesioner dibagikan secara *online* melalui link <https://s.id/Kuesioner-Quizizz> dan <https://s.id/Kuesioner-TTS>. Data yang diperoleh dari kuesioner berupa pilihan antara media *Quizizz* dan TTS yang dapat lebih memotivasi dalam perkuliahan. Objek kajian yaitu taruna Prodi Teknika AMN Cilacap.

Hasil dan Pembahasan

Hasil diperoleh melalui *link* kuesioner yang telah dibagikan pada saat perkuliahan fisika terapan dengan 41 Responden taruna Teknik, dengan pertanyaan berupa Pilihlah salah satu dari Aplikasi *Quizizz* dan Teka Teki Silang (TTS) yang lebih memotivasi dalam belajar, dapat dideskripsikan sebagai berikut,

Pilihlah salah satu dari Aplikasi *Quizizz* dan Teka Teki Silang (TTS) yang lebih memotivasi dalam belajar!

41 jawaban



Gambar 1. Persentase Pilihan Media *Quizizz* dan Teka-Teki Silang (TTS) yang lebih memotivasi dalam belajar

Berdasarkan gambar 1. Diperoleh presentase dengan urutan pertama yakni pilihan aplikasi *Quizizz* senilai 82,9%. Sedangkan pada urutan kedua, pilihan aplikasi TTS senilai 26,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Quizizz* lebih dipilih oleh Taruna sebagai media yang memotivasi dalam perkuliahan fisika terapan. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan bahwa Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* dan Teka Teki Silang (TTS) sebagai Bentuk Memotivasi Belajar Taruna Teknik dalam Perkuliahan Fisika Terapan dapat diterima oleh taruna dengan baik dan antusias, serta dapat memotivasi taruna dalam perkuliahan fisika terapan dengan sangat baik. (Lusiani et al. 2024)

Adapun hasil tersebut didukung oleh pendapat Taruna bahwa penggunaan media *quizizz* lebih memotivasi saat mengerjakan soal yang diberikan, karena diberi batasan waktu, selain itu pada setiap soal yang dikerjakan akan langsung mendapatkan penilaian salah atau benar, apabila Taruna salah menjawab maka jawaban akan berwarna merah, sedangkan apabila menjawab benar maka jawaban akan berwarna hijau, di setiap soal akan ada jumlah skor menjawab salah dan benar, pada akhir sesi akan muncul peringkat, serta peringkat tertinggi yakni peringkat 1, 2, 3 akan muncul dalam tampilan layar dengan volume besar berupa huruf yang berisi nama masing-masing

peserta mulai dari peringkat 1 hingga 3. Hal ini membuat antusias peserta didik dalam perkuliahan fisika terapan sehingga lebih termotivasi dalam belajar.

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan yakni Pemanfaatan media belajar *Quizizz* memberi pengaruh positif terkait motivasi belajar dan penguasaan konsep matematika siswa SMP (Bausir and Rahmasari 2023). Pemanfaatan media belajar *Quizizz* memiliki pengaruh positif serta signifikan terkait motivasi belajar mahasiswa STKIP PGRI Jombang (Lusianah and Roy Wahyuningsih 2022). Pemanfaatan media belajar digital berbasis *Quizizz* meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Ekonomi Tingkat I (Mulyati and Iskandar 2023). Penggunaan media permainan edukasi *Quizizz* secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS (Nasaruddin, Pada, and Elpisah 2024). Penerapan media *Quizizz* dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Diponegoro Tumpang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan faktor pendukung seperti daya Tarik, daya saing, dan kerja sama tim (Rohmah 2024).

TTS mendapatkan urutan kedua sebagai pilihan media yang digunakan dalam perkuliahan fisika terapan, hal tersebut juga didukung oleh pendapat Taruna yang menyampaikan bahwa saat mengerjakan soal menggunakan TTS tidak diberikan alternatif pilihan jawaban, sehingga membuat siswa lebih berpikir kritis, kreatif untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, namun dalam hal ini siswa diberikan kelonggaran waktu yang cukup banyak untuk dapat menemukan jawaban serta menuliskan jawaban pada tiap baris dan kolom sesuai pertanyaan yang diajukan di setiap nomor. Sehingga Taruna merasa kurang antusias atau termotivasi dalam mengerjakan soal fisika terapan yang diberikan saat perkuliahan.

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan bahwa Media Pembelajaran teka-teki silang secara signifikan meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa dalam Pelajaran sains. (Mardhatillah and Anas 2023). Serta didukung kajian lain bahwa Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran sains, termasuk fisika, terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam sebuah studi, motivasi belajar siswa meningkat dari rata-rata 72,66 menjadi 78,53 setelah menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan media tradisional seperti TTS, yang dapat membuat siswa merasa bosan (Anggraini and Erviana 2023).

Kesimpulan

Disimpulkan bahwa presentase dengan urutan pertama yakni pilihan aplikasi *Quizizz* senilai 82,9%. Sedangkan pada urutan kedua, pilihan aplikasi TTS senilai 26,8% sebagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang memotivasi taruna teknika pada perkuliahan fisika terapan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih terhadap Akademi Maritim Nusantara Cilacap yang memberikan dukungan terkait finansial dalam kajian ini, selain itu khususnya kepada Taruna Teknika atas partisipasi sebagai objek kajian.

Referensi

- Amalia, Ayu, Mellina Ayu Daynuari, and Bayu Setiaji. 2024. "Analysis of Differences in the Use of Kahoot and Quizizz Applications in Improving Analytical Thinking of Physics Education Students, Universitas Negeri Yogyakarta." *Impulse: Journal of Research and Innovation in Physics Education* 3(1):1–8. doi: 10.14421/impulse.2023.31-01.
- Anggraini, Vina, and Vera Yuli Erviana. 2023. "The Use of Quizizz Application to Improve Motivation and Learning Outcomes in Science Subjects of 6th-Grade Students." *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education* 2(03):159–69. doi: 10.56741/ijlree.v2i03.406.
- Bausir, Umar, and Elfrida Rahmasari. 2023. "What Is the Influence of BOSQU as a Learning Medium?" *Journal of Teaching and Learning Mathematics* 1(1):01–12. doi: 10.22219/jtlm.v1i1.27979.
- Farhana, Farhana, and Aulia Seftianingsih. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa." *Al Marhalah* 7(2):119–35. doi: 10.57094/jpe.v3i1.684.
- Januar, Muhamad Caesar. 2023. "Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smkn 1 Serang." *Academy of Education Journal* 14(2):348–58. doi: 10.47200/aoej.v14i2.1664.
- Lusianah, and Roy Wahyuningsih. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Stkip Pgri Jombang." *JOURNAL SCIENTIFIC OF MANDALIKA (JSM) e-ISSN 2745-5955 / p-ISSN 2809-0543* 3(9):21–27. doi: 10.36312/10.36312/vol3iss9pp21-27.
- Lusiani, Lusiani, Andi Hendrawan, Fajar Firmansyah, and Supriyanto Supriyanto. 2024. "Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dan Teka Teki Silang (TTS) Sebagai Bentuk Memotivasi Belajar Taruna Teknika Dalam Perkuliahan Fisika Terapan." *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim* 8(2):80–86.
- Mardhatillah, Syafna, and Nirwana Anas. 2023. "The Influence of Crossword Puzzle Science Learning Media toward Students' Critical Thinking Ability." *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram* 11(3):791. doi: 10.33394/j-ps.v11i3.8372.
- Mulyati, Sri, and Iskandar Iskandar. 2023. "The Use of Quiz-Based Digital Media on Student Motivation and Learning Outcomes." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 7(1):1903–10. doi: 10.33487/edumaspul.v7i1.6626.
- My, Nurfadila, Sitti Hajar, Muh Nur, and Fajar Arsyad. 2024. "Journal of Education and Computer Applications Utilizing Quizizz for Game-Based Learning in Elementary Science Education." *Journal of Education and Computer Applications* 1(1).
- Nasaruddin, Nasaruddin, Amir Pada, and Elpisah Elpisah. 2024. "The Effect of Using Quizizz Educational Game Media for Increasing Class IV Students' Learning Motivation in Social Science." *KnE Social Sciences* 2024:95–102. doi: 10.18502/kss.v9i2.14838.
- Rohmah, Noer. 2024. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 9(1):53–68. doi: 10.55187/tarjpi.v9i1.5647.
- Romadhon, Kharisma, Lusi Oktavia, Irfan Irfan, Putri Jannati, and Anelda Ultavia. 2023. "Implementation of the Quizizz Application As a Media in Assessment of Online Learning To Grow Student Learning Motivation in Elementary Schools." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 15(1):19–28. doi: 10.17509/eh.v15i1.47299.
- Safarati, Nanda, and Rahma Rahma. 2020. "The Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media During the Covid-19 Pandemic in Applied Physics Courses." *Indonesian Review of Physics* 3(2):52. doi: 10.12928/irip.v3i2.3049.