

# Persepsi Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz dengan Minat Belajar Jarak Jauh PAI di SMA PGII 2 Bandung

Syifa Defya Fadilla, Aep Saepudin, Erhamwilda  
Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Bandung  
Bandung, Indonesia  
Syifafadilla19@gmail.com

**Abstract**—Formal education in Indonesia is currently undergoing changes due to the covid-19 outbreak, so that currently the government is implementing a Distance Learning system. Learning media is an important role in achieving learning objectives. Therefore, teachers are required to continue to provide innovative learning media even in a distance learning situation. Besides learning media, interest in learning is an important thing that students must have in order to achieve learning goals. With that application of a distance learning system, students tend to feel bored easily. SMA PGII 2 is a private school that applies a variety of learning media when it comes to distance learning, one of which uses learning media based on the educational game Quizizz. The objectives of this study were (1) to determine students' perceptions of learning media Quizizz (2) To determine the interest in distance learning PAI students of PGII 2 (3) To determine the relationship between Student Perceptions of Quizizz with Distance Learning Interest in PAI. This research was conducted on class XI PGII 2 Bandung, with a sample size of 30 students. Using a quantitative approach with a survey method for data collection, then analyzing the data with descriptive analysis and to determine the relationship between Quizizz learning media and distance learning interest using product moment correlation. Based on the results of the study, it was concluded that: (1) Students' perceptions of learning media based on educational games Quizizz at SMA PGII 2 showed good. (2) Interest in PAI distance learning at SMA PGII 2 shows high. (3) There is a significant relationship between students' perceptions of learning media based on educational games Quizizz with the interest in distance learning PAI at SMA PGII 2 with a correlation coefficient of 0.699 showing a strong correlation.

**Keywords**—*Perception, Quizizz, Interest in distance learning.*

**Abstrak**—Pendidikan formal di Indonesia saat ini mengalami perubahan karena adanya wabah covid-19, sehingga saat ini pemerintah menerapkan sistem Pembelajaran Jarak Jauh. Media pembelajaran merupakan salah satu peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Guru dituntut untuk tetap memberikan media pembelajaran yang inovatif meski dalam situasi Pembelajaran jarak jauh. Selain media pembelajaran, minat belajar merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan diterapkannya sistem pembelajaran jarak jauh, siswa cenderung mudah merasa bosan. SMA PGII 2 Merupakan sekolah swasta yang menerapkan media pembelajaran yang beragam ketika

Pembelajaran Jarak Jauh, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran Quizizz (2) Untuk mengetahui minat belajar jarak jauh PAI siswa PGII 2 (3) Untuk mengetahui hubungan antara Persepsi Siswa terhadap Quizizz dengan Minat Belajar Jarak Jauh PAI. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas XI PGII 2 Bandung, dengan jumlah sampel 30 orang siswa. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey untuk pengambilan data, kemudian menganalisis data dengan analisis deskriptif dan untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran Quizizz dengan minat belajar jarak jauh menggunakan korelasi product moment. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa: (1) Persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz di SMA PGII 2 menunjukkan baik. (2) Minat belajar jarak jauh PAI di SMA PGII 2 menunjukkan tinggi. (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz dengan minat belajar jarak jauh PAI di SMA PGII 2 dengan koefisien korelasi 0,699 menunjukkan korelasi yang kuat.

**Kata Kunci**—*Persepsi, Quizizz, Minat belajar jarak jauh.*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang diberikan kepada manusia secara terencana melalui pembelajaran. Sedangkan menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 dijelaskan, Pendidikan yaitu upaya secara sadar serta terencana guna mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan, spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi masyarakat dan negara.

Hal tersebut sesuai dengan hadits:

طَلِبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim.”

Pendidikan formal di Indonesia saat ini mengalami perubahan karena adanya wabah covid-19, sehingga saat ini pemerintah menerapkan sistem Pembelajaran Jarak Jauh. Media pembelajaran merupakan salah satu peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh

karena itu, Guru dituntut untuk tetap memberikan media pembelajaran yang inovatif meski dalam situasi Pembelajaran jarak jauh. Selain media pembelajaran, minat belajar merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slameto (1995:20) Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. SMA PGII 2 Merupakan sekolah swasta yang menerapkan media pembelajaran yang beragam ketika Pembelajaran Jarak Jauh, salah satunya menggunakan Media Pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz (2) Untuk mengetahui minat belajar jarak jauh PAI siswa PGII 2 (3) Untuk mengetahui hubungan antara Persepsi Siswa terhadap Quizizz dengan Minat Belajar Jarak Jauh PAI.

## II. LANDASAN TEORI

Menurut Chaplin dalam Desmita (2011 : 102) mengartikan bahwa persepsi adalah sebagai proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indra. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah sebuah tanggapan yang diterima seseorang melalui penginderaan, baik dengan penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman setelah mengalami suatu kejadian.

Peserta didik merupakan salah satu komponen dalam sistem Pendidikan, sehingga akan menjadi manusia yang berkualitas melalui adanya proses pembelajaran. Tim Dosen Administrasi UPI, (2009 : 205) Berdasarkan pada definisi peserta didik diatas, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa adalah menginterpretasikan pengalaman yang diterima oleh siswa melalui pendinderaan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik dapat dikatakan apabila tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Rossi dan Breidle (1996) dalam Sanjaya (2012 : 58) menjelaskan, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan Pendidikan. Apabila televisi digunakan untuk pembelajaran maka dapat dikatakan televisi tersebut merupakan media pembelajaran. Begitu pun dengan radio, koran dan handphone. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bahan atau lingkungan yang dirancang untuk menambah pengetahuan siswa.

Dalam Sanjaya (2012 : 75) disebutkan bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada pembelajaran adalah : (1) Media pembelajaran diarahkan dengan tujuan mempermudah siswa dalam belajar (2) Media pembelajaran yang digunakan sesuai dan harus mencapai tujuan pembelajaran. (3) Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran. (4) Media

pembelajaran sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. (5) Media pembelajaran yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efesiensi. (6) Media pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan guru.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi. Media pembelajaran berbasis game edukasi menurut Muhammad Ervan dalam (Aprilia dkk, 2019: 220) adalah penggabungan antara konten Pendidikan dan *game* dengan melibatkan pes. Penggunaan software game di computer maupun aplikasi pada smartphone didesain untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten permainan.

Dalam pembelajaran jarak jauh, minat merupakan salah satu hal yang harus dimiliki siswa dalam belajar karena hal tersebut merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Menurut Slameto (1995:20) Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Menurut E.B Harlock yang dikutip oleh S.P Sukartini (1986 : 65) Indikator minat adalah; Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu objek yang diamatinya; Objek-objek atau kegiatan disenanginya; Usaha untuk merealisasikan keinginan, rasa senang terhadap sesuatu yang diamatinya.

Dengan kondisi pembelajaran jarak jauh, guru seyogianya harus tetap berupaya untuk meningkatkan minat pada anak, guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diantara yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan. Tidak terkecuali dengan mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah salah satu usaha yang mengasuh, membimbing pada peserta didik dengan tujuan peserta didik dapat memahami, mengamalkan, kemudian menjadikannya pandangan hidup. (Hawi, 2013:19).

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data variable persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz diperoleh dari 30 responden dengan 16 item pernyataan. Maka hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Maka diperoleh hasil skor maksimal 59 dan skor minimal 35 dengan nilai mean 48,00 median 47,00 dan modus 46,00.

**TABEL 1.** DISTRIBUSI FREKUENSI VARIABLE PERSEPSI SISWA MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ

| No     | Interval | f  | %      |
|--------|----------|----|--------|
| 1      | 35 – 38  | 1  | 3,3%   |
| 2      | 39 – 43  | 5  | 16,6%  |
| 3      | 44 – 47  | 10 | 33,4%  |
| 4      | 48 – 51  | 5  | 16,6%  |
| 5      | 52 – 55  | 7  | 23,4%  |
| 6      | 56 – 59  | 2  | 6,7%   |
| Jumlah |          | 30 | 100,0% |

Selanjutnya adalah proses pengkategorian variable persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi Quizizz

$$SDi = 1/6 \times (64 - 16) = 8$$

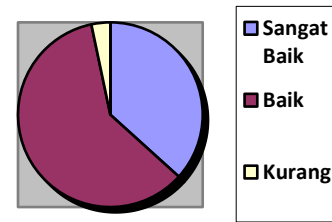
$$Mi = 1/2 \times (64 + 16) = 40$$

**TABEL 2.** KATEGORI VARIABEL SISWA PERSEPSI SISWA MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ

| No     | Skor               | Frekuensi |         | Kategori      |
|--------|--------------------|-----------|---------|---------------|
|        |                    | Absolut   | Relatif |               |
| 1      | $X \geq 49,5$      | 11        | 36,7%   | Sangat Baik   |
| 2      | $40 \leq X < 49,5$ | 18        | 60%     | Baik          |
| 3      | $30,5 \leq X < 40$ | 1         | 3,3%    | Kurang        |
| 4      | $X \leq 30,5$      | 0         | 0%      | Sangat Kurang |
| Jumlah |                    | 30        | 100%    |               |

Pada penelitian ini, objek yang dipersepsi oleh peserta didik adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi Quizizz. Peserta didik diberi pengalaman belajar menggunakan Quizizz, sehingga dapat menginterpretasikan pengalaman melalui penginderaan. Hal tersebut selaras dengan definisi dan syarat dari persepsi. Menurut Irwanto (2002:71), proses diterimanya rangsangan (objek, kualitas, hubungan antargejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi. Karena persepsi bukan sekedar penginderaan, maka ada penulis yang menyatakan persepsi sebagai the interpretation of experience (penafsiran pengalaman). Karena persepsi terjadi setelah penginderaan. Para siswa dapat menilai media

pembelajaran berbasis *game* edukasi Quizizz, menyadari kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran tersebut.

**Gambar 1.** Responden terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi quizizz.

Hasil penelitian menunjukkan terhadap 60% hampir seluruh responden atau 18 dari 30 siswa XI PGII 2 memberikan persepsi yang baik terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi Quizizz.

Data variable Minat Belajar Jarak Jauh PAI diperoleh dari 30 responden dengan 15 items pernyataan. Maka hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Maka diperoleh hasil skor maksimal 54 dan skor minimal 36 dengan nilai mean 45,47 median 45,00 dan modus 41,00.

**TABEL 3.** FREKUENSI VARIABLE MINAT BELAJAR JARAK JAUH PAI

| No     | Interval | f  | %      |
|--------|----------|----|--------|
| 1      | 36 – 38  | 2  | 6,6%   |
| 2      | 39 – 41  | 5  | 16,7%  |
| 3      | 42 – 45  | 9  | 30%    |
| 4      | 46 – 48  | 5  | 16,7%  |
| 5      | 49 – 51  | 7  | 23,4%  |
| 6      | 52 – 54  | 2  | 6,6%   |
| Jumlah |          | 30 | 100,0% |

Selanjutnya adalah proses pengkategorian variable Minat belajar jarak jauh PAI dengan menggunakan kriteria skor ideal, dengan perhitungan sebagai berikut:

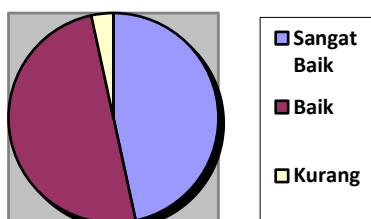
$$SDi = 1/6 \times (60 - 15) = 7,5$$

$$Mi = 1/2 \times (60 + 15) = 37,5$$

TABEL 4 . KATEGORI VARIABLE MINAT BELAJAR JARAK JAUH PAI

| No     | Skor                 | Frekuensi |         | Kategori      |
|--------|----------------------|-----------|---------|---------------|
|        |                      | Absolut   | Relatif |               |
| 1      | $X \geq 46,5$        | 14        | 46,6%   | Sangat Baik   |
| 2      | $37,5 \leq X < 46,5$ | 15        | 50%     | Baik          |
| 3      | $28,5 \leq X < 37,5$ | 1         | 3,4%    | Kurang        |
| 4      | $X \leq 28,5$        | 0         | 0%      | Sangat Kurang |
| Jumlah |                      | 30        | 100%    |               |

Erhamwilda (2018 : 42) mengemukakan bahwa minat dapat berubah-ubah yang cenderung ditentukan oleh lingkungan, namun umumnya jika orang memiliki bakat khusus di bidang tertentu, cenderung berminat pada bidang khusus tersebut. Minat adalah aspek psikis yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya. Karena itu, penting untuk guru dalam membuat lingkungan dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan guna memunculkan minat pada siswa.



Gambar 2. Responden terhadap minat belajar jarak jauh di SMA PGII.

Minat belajar jarak jauh PAI di SMA PGII 2 terdapat 50% separuhnya atau 15 dari 30 responden dinyatakan memiliki minat belajar jarak jauh yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar jarak jauh PAI di kelas XI PGII 2 menunjukkan tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat adanya hubungan antara persepsi siswa terhadap media pembelajaran Quizizz dengan minat belajar jarak jauh PAI. Hal tersebut berdasarkan hasil data yang telah dianalisis oleh penulis dengan korelasi product momen menggunakan aplikasi SPSS.

TABEL 5 . Uji NORMALITAS DATA

|                                                    |                     | Persepsi Siswa terhadap Quizizz | Minat Belajar Jarak Jauh PAI |
|----------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------|------------------------------|
| Persepsi Siswa terhadap Media Pembelajaran Quizizz | Pearson Correlation | 1                               | ,699**                       |
|                                                    | Sig. (2-tailed)     |                                 | ,000                         |
|                                                    | N                   | 30                              | 30                           |
| Minat Belajar Jarak Jauh PAI                       | Pearson Correlation | ,699**                          | 1                            |
|                                                    | Sig. (2-tailed)     | ,000                            |                              |
|                                                    | N                   | 30                              | 30                           |

Hasil analisis Persepsi siswa terhadap media pembelajaran Quizizz dengan minat belajar jarak jauh adalah 0,00 atau  $0,00 < 0,05$  dengan Pearson Correlation 0,699. Dapat disimpulkan bahwa korelasi X dengan Y pada penelitian ini menunjukkan korelasi yang kuat.

Hal tersebut diperkuat dengan prinsip yang digunakan dalam media pembelajaran menurut Sunjaya (2012 : 75) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kepentingan siswa. Pada pembelajaran jarak jauh, tingkat kerumitan menjadi salah satu hal yang perlu untuk diperhatikan. Guru haruslah bijak dalam memilih media pembelajaran yang mudah namun tetap menjaga minat belajar jarak jauh siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Prinsip lain dari media pembelajaran yaitu media yang digunakan haruslah sesuai dengan melihat kebutuhan siswa. Artinya tidak boleh hanya dipandang dari sudut kebutuhan guru saja. Media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz cocok diterapkan pada pembelajaran zaman digital ini. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi berbasis *game* edukasi yang dapat diunduh di android atau pun ios. Fitur-fitur pada aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan guru dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada siswa XI PGII 2 Bandung maka mendapatkan hasil terdapat 60% hampir seluruhnya atau 18 dari 30 responden menyatakan persepsi baik terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz. Hal tersebut membuktikan bahwa sekolah SMA PGII 2 memberikan pelayanan pembelajaran jarak jauh yang baik, yakni mempersiapkan media pembelajaran yang menarik.

Minat belajar jarak jauh PAI siswa di SMA PGII 2 Bandung sudah baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyatakan 50% setengahnya atau 15 dari 30 responden memiliki minat belajar jarak jauh PAI yang baik dengan dengan beberapa

Hasil analisis Persepsi siswa terhadap media pembelajaran Quizizz dengan minat belajar jarak jauh adalah 0,00 atau  $0,00 < 0,05$  dengan Pearson Correlation 0,699. Dapat disimpulkan bahwa korelasi X dengan Y pada penelitian ini menunjukan korelasi yang kuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aprilia Riyana Putri, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, 220.
- [2] Desmita. (2011). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [3] Dr. Hj. Erhamwilda, D. M. (2018). Psikologi Belajar Islam. Bandung: Fakultas Tarbiyah & Keguruan UNISBA
- [4] Hawi, D. H. (2013). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Sanjaya, P. D. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia.
- [6] Sukartini S.P (1986). Kontribusi Minat Akademik Orangtua dan Guru terhadap Konsep Diri Siswa. Bandung: Tesis Master FIP IKIP
- [7] Slameto. (2010). Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] UPI, T. D. (2009). Manajemen Pendidikan. Bandung: Alfabeta.