

BAB II

LANDASAN TEORI

A. EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Menurut Supardi, pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur diarahkan untuk merubah perilaku siswa ke arah yang positif dan perilaku yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik juga berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar.

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.

John Carrol dalam bukunya yang berjudul “*A Model School Learning*”, menyatakan bahwa *Instructional Effectiveness* tergantung pada lima faktor, yaitu: 1) *Attitude*, 2) *Ability to Understand Instruction*, 3) *Perseverance*, 4) *Opportunity*, 5) *Quality of Instruction*. Beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat

sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan anak untuk membantu mengembangkan daya pikir anak dengan tanpa mengesampingkan tingkat pemahaman anak sesuai dengan usia perkembangannya.¹⁰

B. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Alat komunikasi atau media mempunyai pemikiran luas serta rumit. Media atau dalam bahasa Inggris disebut *singular medium* berdasarkan bahasa Latin memiliki arti perantara yang menunjukkan fakta antara asal dan penerima fakta berupa hal yang berkaitan dengan informasi. Menurut Samldino, Lowther, dan Russel mendefinisikan media sebagai alat komunikasi (*means of communication*). Menurut Newby dkk, definisi media adalah saluran informasi (*channels of communication*). Menurut pengertian media yang telah dipaparkan, adanya tujuan pembelajaran memanfaatkan alat atau media yang dimulai dengan adanya perubahan dalam menerima informasi. Semua hal yang difungsikan sebagai pembawa dan penyampaian berita yang berasal dari sumber dengan orang yang akan menerima informasi merupakan rujukan dari istilah media. Ada beberapa benda atau alat yang dianggap sebagai media dan fungsinya menyampaikan pesan materi yang digunakan untuk tujuan dalam pembelajaran misalnya yaitu bahan cetak, komputer, televisi, video, serta instruktur. Sedangkan

¹⁰ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 1, (2015), 16-17.

tujuan adanya media diperuntukkan fasilitas agar adanya keberlangsungan penyampaian informasi.

Adapun, istilah pembelajaran didapatkan dari dua kata asing, yaitu *construction* serta *instruction*. *Construction* digunakan bagi siswa tidak aktif, sedangkan *instruction* digunakan untuk siswa aktif. Dengan ini, pembelajaran bisa diartikan “*as anything that is done purposely to facilitate learning*”. Maksudnya yaitu proses belajar mengajar diartikan untuk semua hal yang dikerjakan secara terencana sebagai fasilitas dalam belajar. Pembelajaran dapat diartikan juga usaha mengelola peristiwa dalam pembelajaran dan sebagai fasilitas bagi siswa untuk mendapatkan ilmu.

Berdasarkan beberapa penjabaran definisi diatas, pengertian dari media pembelajaran adalah semua benda yang berbentuk peralatan yang dirancang secara terkonsep dalam penyampaian berita dan mendirikan hubungan. Beberapa benda yang harus dikonsepsi dan melakukan pengembangan yaitu benda cetak, asli, audio, visual, audio-visual, web serta multimedia yang disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran.¹¹

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Rudy Bretz, pengelompokan bunyi, visual (berupa deskriptif film, gambar, dan lain-lain), serta transisi benda atau media didasarkan pada unsur pokok. Bretz juga menyendirikan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Maka dari itu, berdasarkan taksonomi Bretz, media dibagi menjadi 8 tingkatan: 1)

¹¹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 5-7.

audiovisual diam, 2) audiovisual gerak, 3) visual diam, 4) visual gerak, 5) semi gerak, 6) audio semi gerak, 7) cetak, dan 8) audio.

Menurut berdasarkan perkembangan teknologi, pengelompokan empat media menurut Arsyad yaitu: 1) sarana hasil teknologi berbasis komputer; 2) sarana hasil teknologi cetak; 3) sarana hasil teknologi audiovisual; dan 4) sarana hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Pengelompokan media menurut Sells dan Glasgow, yaitu: 1) media tradisional berupa media visual diam yang direfleksikan dan tak direfleksikan, multimedia, audio, visual dinamis yang direfleksikan, permainan, media cetak, dan media realita dan 2) media teknologi modern berupa media telekomunikasi (misal, *teleconference*) dan media berbasis mikroprosesor (misal, permainan komputer dan *hypermedia*).¹²

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada zaman informasi saat ini, berbagai aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh media. Selanjutnya, Sadirman, dkk. secara umum menyebutkan fungsi media pendidikan, yaitu:

- a. Penyampaian amanat pembelajaran supaya tidak hanya didasarkan penglihatan;
- b. Kejadian pada masa lampau dapat diperlihatkan melalui video, foto, atau film sehingga keterbatasan dalam ruang, waktu, serta objek yang terlalu besar dapat diatasi;
- c. Menjadikan peserta didik semangat belajar, meningkatkan kemampuan dalam bakat, dan menjadikan siswa lebih aktif;

¹² Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 11-14.

- d. Pemberian dorongan, penyamaan pengalaman serta tanggapan peserta didik mengenai pembelajaran.

Terdapat manfaat media menurut Sudjana dan Rivai dalam proses belajar mengajar, yaitu (i) penumbuhan minat belajar karena pembelajaran yang menarik; (ii) arti benda pembelajaran lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan kemungkinan adanya ketercapaian tujuan pembelajaran; (iii) praktik pembelajaran bervariasi, bukan hanya dengan perkataan saja; dan (iv) peserta didik dapat memperhatikan, memperagakan, praktik langsung, dan memainkan peran.¹³

C. GAME QUIZIZZ

1. Pengertian *Quizizz*

Quizizz merupakan salah satu aplikasi media interaktif abad 21 yang memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan. *Quizizz* juga diartikan sebagai situs yang digunakan untuk penilaian dalam pembelajaran dalam bentuk permainan kuis. *Quizizz* dalam praktiknya sangat mudah digunakan, soal kuis dapat menggunakan pilihan jawaban sesuai dengan keinginan. Selain itu, pertanyaan dalam *Quizizz* juga dapat ditambahkan foto sebagai latar belakang sesuai dengan keinginan. Jika *Quizizz* telah selesai, terdapat kode PIN 6 angka untuk membagikan soal kuis kepada responden. Dalam *Quizizz*, kita dapat melihat tabulasi data mengenai respon kinerja siswa.¹⁴

2. *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran

¹³ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, 5-7.

¹⁴ Tony Suhartatik, *Best Practice: Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Tingkat Nasional* (Malang: Ahlimedia Book, 2020), 6-7.

Quizizz terdiri dari tes, pengambilan pendapat, atau permainan soal selain itu dikatakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dengan dukungan internet. Penggunaan *Quizizz* dapat dilakukan oleh siswa ketika latihan soal *zizz* ini terdapat karakter meme, avatar, tema, dan musik penghibur. Dalam *Quizizz* dapat terjadi adanya persaingan hasil nilai antar siswa. Dengan pengambilan kuis diwaktu yang bersamaan siswa dapat mengetahui langsung urutan hasil pada papan peringkat.

Pendidik yang menggunakan kuis *online Quizizz* dapat mengetahui perkembangan belajar peserta didik. Pada revolusi pembelajaran 4.0 saat ini mendukung jika menjadikan *Quizizz* sebagai penilaian dalam pembelajaran. Jika memiliki soal-soal ujian dapat menggunakan *Quizizz* sebagai penyimpanan soal, setelah itu dilakukan analisis tentang tingkat kesukaran soal dan menjadikan proses belajar menarik.¹⁵

a. Cara Mengakses *Quizizz* bagi Peserta Didik

Langka-langkah untuk membuka game *Quizizz*:

- 1) Ketik alamat web <https://quizizz.com/join>
- 2) Kemudian ketik kode pin dari guru, lalu klik “*Join*”.
- 3) Ketik nama lengkap lalu klik “*Start*”, pengerjaan tes dimulai.
- 4) Pengerjaan tiap pertanyaan berdasarkan batas waktu yang ditetapkan guru.

b. Aturan Main

¹⁵ Rahmi Ramadhani, dkk, *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 40–41.

- 1) Jika menjawab pertanyaan sudah selesai, kemudian muncul jumlah *point*. Perolehan nilai yang didapatkan oleh peserta didik dilihat dari seberapa cepat waktu peserta didik menjawab pertanyaan.
- 2) Apabila siswa menjawab soal dan salah, kemudian secara langsung akan muncul pilihan jawaban yang tepat.
- 3) Jika pengerjaan kuis peserta didik sudah selesai maka akan muncul *Review Question*. *Review Question* tersebut akan menunjukkan kembali jawaban yang telah dipilih oleh peserta didik.
- 4) Dalam mengerjakan soal, daftar pertanyaan yang sudah dibuat secara otomatis akan diacak sehingga peserta didik memiliki soal dengan urutan yang berbeda-beda.

D. MINAT BELAJAR

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu diantara beberapa hal yang digunakan untuk menyampaikan keberhasilan dalam berbagai penggolongan, dapat berupa kegemaran, pekerjaan, menuntut ilmu dalam belajar, kegiatan, dan lain sebagainya. Dalam diri seseorang ketika melakukan pekerjaan dalam rentang waktu lama terdapat minat yang berfungsi untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan semangat, menjadi konsentrasi pada pekerjaan juga tekun dalam melakukan pekerjaan tersebut, serta juga tidak mudah bosan dalam melakukan aktivitas tersebut.

Minat didefinisikan “kesamaan perasaan yang tinggi terhadap suatu hal, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” dimaksudkan mempunyai minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Pengertian minat dalam Kamus

Besar Bahasa Indonesia yaitu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Mahfudz Shalahuddin mengartikan minat yaitu memperhatikan hal yang memiliki elemen perbuatan merasa dengan pancaindra. Soeganda Poerbakawatja dan Harahap mendefinisikan minat sebagai kesiapan seseorang dalam menerima hal yang berasal dari luar dan bersifat aktif.¹⁶

Kata minat belajar berasal dari minat dan belajar, yang masing-masing kata memiliki arti yang berbeda. Gie berpendapat bahwa minat punya peran dalam “Menciptakan ketertarikan yang spontan, pusat perhatian mudah muncul, dan menangkal adanya hiperaktivitas dari luar”. Selanjutnya Hilfard dalam Slameto mengungkapkan: “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content.*” (“Minat adalah kecenderungan bertahan untuk memperhatikan dan menikmati aktivitas atau konten yang sama”). Proses pembelajaran yang disukai peserta didik akan selalu dipahami dan merasa gembira. Slameto mendefinisikan “Minat adalah perasaan tertarik seseorang pada kegiatan tertentu tanpa adanya paksaan dari manapun”. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan memulai dengan menaruh perhatian lebih kepada sesuatu tersebut. Hubungan antara pribadi seseorang dengan minat yang mempunyai tiga fungsi jiwa (emosi, kognisi dan konasi) biasanya muncul sendiri atau perlu adanya dorongan.¹⁷ Arti minat yaitu seseorang yang melakukan kegiatan

¹⁶ Andi Achru P., “Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”, *Jurnal Idaarah*, 2, (2019), 206.

¹⁷ Erlando Doni Sirait, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar”, *Jurnal Formatif*, 1, (2016), 37.

dengan gembira dan selalu tertarik secara konsisten tanpa adanya paksaan dan murni dari dalam diri.¹⁸

Minat siswa dalam pendidikan lebih suka dengan kegiatan yang memberikan semangat dalam dirinya. Siswa yang memiliki minat pada materi pembelajaran tertentu menjadi semakin semangat untuk belajar materi tersebut. Siswa juga akan mudah dalam berkonsentrasi apabila siswa memiliki minat pada materi yang disukai. Konsentrasi tersebut muncul dikarenakan siswa mempunyai minat yang tumbuh dalam dirinya pada materi pembelajaran tersebut dan juga perhatian yang lebih akan pelajaran tersebut. Selain itu, peserta didik juga tidak bosan menekuni pelajaran tersebut jika ia memiliki minat dengan pelajaran tersebut.

Seseorang yang memiliki minat dalam belajar pengetahuan, akademik, dan bidang studi tertentu akan mendapatkan pengaruh yang positif. Menurut Hidi dan Renninger, mereka yakin jika dalam pengetahuan ada aspek perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran dipengaruhi oleh minat. Hal tersebut dapat dijadikan patokan perbedaan antara minat dan motivasi. Jika minat sebagai faktor pendorong pengetahuan dan sikap, namun motivasi hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan. Kemudian definisi minat belajar adalah sikap patuh dalam merencanakan jadwal belajar atau inisiatif mengerjakan kegiatan dengan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran.¹⁹

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 20.

¹⁹ Siti Nur Hasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1, (2016), 130.

Dari penjelasan definisi minat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah faktor yang dapat membantu peserta didik dalam peningkatan sikap, kreativitas, keterampilan, komunikasi, kemampuan berpikir, serta nilai pengetahuan untuk mengarahkan peserta didik kepada kegiatan yang digemari untuk ditekuni tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

2. Indikator Tentang Minat Belajar

Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh adanya minat belajar. Terdapat hubungan yang erat antara minat dengan perasaan suka atau tidak suka, senang atau tidak senang, tertarik atau tidak tertarik. Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa siswa dapat mengekspresikan minat melalui:²⁰

- a. Ungkapan perasaan suka berlebih terhadap suatu hal dibandingkan hal lain,
- b. Ikut serta secara aktif terhadap aktivitas yang digemari,
- c. Lebih fokus terhadap sesuatu yang digemari namun tidak mengesampingkan hal lain.

Menurut Safari, sebagaimana yang dikutip Wasti minat belajar memiliki beberapa indikator yaitu (1) ketertarikan siswa, (2) perhatian, (3) perasaan senang, (4) keterlibatan siswa.²¹ Berikut ini penjelasan dari tiap-tiap indikator yang dalam minat belajar, yaitu:²²

²⁰ Winda Anggriyani Uno, *Pengembangan Teknologi IPA: Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, 49.

²¹ Anis Sulistyani, dkk, "Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar", *Unnes Physics Educations Journal*, 1, (2016), 14.

²² Siti Nur Hasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", 131.

a. Ketertarikan Siswa

Seseorang yang memiliki minat yang tinggi kepada suatu materi pembelajaran dan akhirnya tertarik merupakan definisi dari ketertarikan belajar. Orang tersebut akan antusias dan rajin dalam belajar secara bebas serta selalu mencari referensi yang berhubungan dengan kesukaanya. Ketertarikan disini ada hubungannya dengan gaya pendorong sehingga akan mudah tertarik pada benda, kegiatan maupun orang serta pengalaman atas rangsangan suatu kegiatan. Misalnya: siswa proaktif dalam diskusi kelompok, suka menanyakan pertanyaan, dan aktif dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru.

b. Perhatian Siswa

Peserta didik dapat fokus dalam hal yang ia pelajari apabila ia memiliki perhatian dalam belajar. Sedangkan maksud dari perhatian yaitu fokusnya seseorang pada sebuah pengertian, pengamatan suatu hal atau yang lain. Peserta didik yang mempunyai minat belajar kepada hal tertentu, dengan sendirinya ia akan fokus kepada objek tersebut. Misalnya: siswa memiliki antusias ketika mengikuti pembelajaran serta mengumpulkan tepat waktu tugas dari guru.

c. Perasaan Senang

Apabila peserta didik mempunyai rasa suka kepada mata pelajaran tertentu, peserta didik akan lebih memusatkan perhatiannya untuk belajar ilmu yang disukai tanpa adanya keterpaksaan dan tuntutan. Misalnya: tidak ada perasaan bosan, senang mengikuti pelajaran, dan peserta didik selalu ada ketika pembelajaran tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran tertentu maka ia akan memiliki wawasan yang luas tentang pelajaran tersebut. Sehingga adanya ketertarikan tersebut akan menjadikan ia lebih senang mengerjakan aktivitas itu. Misalnya: siswa selalu memperhatikan, mencatat dan mengembangkan penjelasan guru.

3. Fungsi Minat Belajar

Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan nampak untuk terus rajin dan tekun dalam belajar, akan berbeda dengan siswa yang hanya diam menerima pelajaran. Siswa yang hanya menerima pelajaran terlihat hanya mau belajar namun tidak tekun. Untuk mendapatkan nilai yang tinggi maka siswa harus memiliki minat dalam belajar yang tinggi yang mampu mendorong untuk selalu belajar. Maka dari itu dikatakan bahwa fungsi dari minat belajar yaitu *motivating force* yang artinya kekuatan motivasi sebagai pendorong belajar siswa.

Menurut Rahayu anak-anak di Indonesia memiliki tingkat kegemaran baca buku sangat rendah didunia yaitu dengan prosentase hanya 10%. Maka dari itu minat dalam belajar serta membaca harus diterapkan dan dikembangkan pada anak sejak dini.²³ Untuk mendapatkan nilai dalam belajar yang memuaskan peserta didik harus didorong untuk mau belajar dan tekun dalam belajar. Selain itu juga ditanamkan dalam diri siswa minat dalam belajar agar siswa memiliki pendorong sehingga lebih aktif dan

²³ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), 20.

semangat dalam belajar. Maka dari itu sebenarnya fungsi dari minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap peserta didik.²⁴

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar. Siswa memiliki minat dalam belajar yang selalu berubah, maka dari itu perlu pengarahan dan pengembangan untuk menstabilkan minat belajar peserta didik. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Berdasarkan pendapat Totok Susanto tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu:²⁵

- a. Keluarga
- b. Teman pergaulan
- c. Peran guru
- d. Perlengkapan sarana dan prasarana
- e. Media masa
- f. Cita-cita dan motivasi

Sumadi Suryabrata mendefinisikan arti faktor eksternal dan faktor internal, yaitu:²⁶

- a. Faktor Eksternal

Contoh dari adanya faktor eksternal (faktor luar diri) yaitu peranan orang tua, peranan guru, peranan sarana dan prasarana, serta peranan lingkungan yang dapat membantu minat belajar peserta didik.

²⁴ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran", 212.

²⁵ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran", 211.

²⁶ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, 21-22.

b. Faktor internal

Pengertian faktor internal yaitu segala hal yang asalnya dari diri sendiri yang dapat menciptakan minat pada seseorang. Contoh dari faktor internal yaitu sebagai berikut:

- 1) Keingintahuan dalam belajar merupakan perilaku yang didasari dorongan dan sikap yang kuat untuk mencari tahu tentang sesuatu.
- 2) Motivasi merupakan munculnya reaksi yang disebabkan oleh energi yang berubah dalam diri seseorang untuk mewujudkan tujuan.
- 3) Kebutuhan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan didorong oleh kondisi pribadi seseorang untuk mencapai tujuan.
- 4) Perhatian diartikan sebagai kegiatan seseorang untuk sekelompok objek belajar yang dilakukan dengan penuh konsentrasi.

5. Upaya Peningkatan Minat Belajar

Berdasarkan pendapat Eberly Center ada tujuh cara untuk meningkatkan minat belajar, yaitu: 1) menetapkan tujuan dalam pembelajaran; 2) mengaitkan materi dalam pembelajaran dengan kehidupan masa sekolah siswa; 3) mengaitkan materi dalam pembelajaran dengan pengalaman siswa; 4) menganalisis implementasi keterampilan dan pengetahuan; 5) mengaitkan materi dalam pembelajaran dengan minat pribadi siswa; 6) siswa dapat dengan bebas membuat keputusan; 7) pendidik dapat mendorong siswa untuk meningkatkan minat belajarnya.

Menurut de Vargas, de Menezes, & Mello-Carpes berpendapat jika dalam proses pembelajaran diberikan metode pembelajaran yang menarik

dan modern dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran apabila peserta didik dilibatkan atau diberi kesempatan oleh pendidik untuk mengekspresikan diri melalui proses komunikasi yang baik dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.²⁷

Dalam proses pelajaran *online* pendidik diharuskan untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Mata pelajaran tertentu yang diminati oleh peserta didik akan cenderung lebih fokus dan lebih diperhatikan. Maka dari itu untuk mengembangkan minat peserta didik maka guru harus memiliki strategi yang modern dan efektif. Sebaiknya dalam pembelajaran guru memiliki inovasi baru. Penggunaan media *Quizizz* dalam dijadikan salah satu referensi oleh guru dalam proses pembelajaran. Media *Quizizz* yaitu berupa kuis yang dalam proses penggunaannya mempunyai karakter permainan seperti adanya musik, meme, tema dan avatar. Media *Quizizz* dapat membantu peserta didik bersaing untuk mendapatkan hasil nilai yang tertinggi. Selain itu dalam mengerjakan tiap soal terdapat batas waktu sehingga peserta didik harus menjawab sebelum waktu habis. Maka dari itu untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dengan menggunakan media game *Quizizz*.

²⁷ Ricardo dan Rini Intansari Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2, (2017), 191.