ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 12563-12571
Volume 9 Nomor 2 Tahun 2025

Penerapan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Siswa SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi

Rina Valensi[1], Syahriadi[2], Aref Vai[3], Siti Maesaroh[4]
[1,2,3,4] Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Riau
e-mail: rina.valensi03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 3 Pangean, Kabupaten Kuantan Singingi. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan sarana, dan kurangnya pemanfaatan media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan populasi seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 30 orang. Instrumen penelitian berupa angket yang dikembangkan berdasarkan empat indikator minat belajar: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* berdampak sangat kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata skor persentase pada masing-masing indikator: perasaan senang (83%), ketertarikan siswa (81%), perhatian (82%), dan keterlibatan siswa (88%), yang semuanya berada pada kategori “sangat kuat”. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan konsentrasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran PJOK.

Kata kunci: *Media Digital, Minat Belajar, Pembelajaran Interaktif, PJOK, Quizizz*

Abstract

This study aims to determine the effect of the implementation of the Quizizz application on students' interest in learning Physical Education, Sports, and Health (PJOK) at SMP Negeri 3 Pangean, Kuantan Singingi Regency. The background of this study is based on the low interest and participation of students in PJOK learning, which is caused by monotonous learning methods, limited facilities, and lack of use of digital media. This study uses a quantitative descriptive approach with a population of all 30 grade VII students. The research instrument is a questionnaire developed based on four indicators of learning interest: feelings of pleasure, interest, attention, and student involvement. The results of the study showed that the implementation of the Quizizz application had a very strong impact on increasing students' interest in learning. This can be seen from the average percentage score for each indicator: feelings of pleasure (83%), student interest (81%), attention (82%), and student involvement (88%), all of which are in the "very strong" category. These findings indicate that the use of interactive learning media such as Quizizz can create a more interesting learning atmosphere, increase concentration, and encourage active student involvement in the PJOK learning process.

Keywords: *Digital Media, Learning Interest, Interactive Learning, PJOK, Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam pembangunan bangsa, di mana kualitasnya sangat menentukan kemajuan suatu negara. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif guna

mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan pendidikan.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran oleh guru, meskipun sarana seperti LCD, proyektor, dan jaringan internet sudah tersedia. Situasi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, terutama bagi mereka yang memiliki prestasi akademik rendah. Kebijakan sistem zonasi dalam penerimaan peserta didik juga menimbulkan kesenjangan, di mana siswa dengan latar belakang akademik yang beragam disatukan tanpa adanya strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perbedaan kemampuan.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya melalui pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Menurut Jamshidifarsani (2019), pembelajaran berbasis permainan yang disertai eksperimen memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas belajar. Nugroho (2019) juga menekankan pentingnya penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan prestasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan soal secara interaktif, dengan tampilan yang mendukung audio, gambar, dan video, serta dapat diakses oleh banyak siswa secara simultan. Selain itu, *Quizizz* juga menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan dengan fitur peringkat dan umpan balik instan terhadap jawaban siswa.

Menurut Paksi dan Lita (2020), *Quizizz* memiliki berbagai keunggulan, di antaranya akses privat melalui kode kuis, fleksibilitas pengerjaan sebagai tugas rumah (PR), pengacakan soal yang mengurangi kemungkinan mencontek, serta penyajian hasil secara langsung. Meski demikian, aplikasi ini juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan sensitivitas terhadap kecepatan menjawab yang memengaruhi peringkat.

Hasil observasi di SMP Negeri 3 Pangean menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Faktor penyebabnya meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, metode pembelajaran yang monoton, serta keengganan siswa untuk melakukan aktivitas fisik yang melelahkan. Di sisi lain, minat siswa terhadap aktivitas berbasis teknologi cukup tinggi, terlihat dari intensitas penggunaan perangkat android dan kecenderungan memilih hiburan berupa permainan digital. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan memadukan media digital ke dalam pembelajaran PJOK.

Minat belajar sendiri merupakan unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang mencerminkan perhatian, perasaan senang, serta dorongan untuk melakukan aktivitas tertentu. Beberapa faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar antara lain penguasaan materi oleh guru, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat, serta penampilan guru yang menarik dan komunikatif. Di samping itu, kesiapan fisik peserta didik dalam menerima pembelajaran juga dipengaruhi oleh kebugaran jasmani mereka. Welis (2013) menjelaskan bahwa kebugaran jasmani merupakan kemampuan tubuh untuk menyesuaikan diri terhadap aktivitas tanpa mengalami kelelahan yang berarti, yang tentunya berdampak pada kesiapan belajar siswa.

Dengan mempertimbangkan berbagai aplikasi pembelajaran berbasis permainan seperti *Kahoot*, *Wordwall*, *Educandy*, dan *Baamboozle*, maka *Quizizz* dipilih sebagai media yang paling sesuai untuk pembelajaran PJOK karena fiturnya yang lengkap, fleksibel, dan mampu meningkatkan konsentrasi serta daya ingat siswa melalui pendekatan yang menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Diharapkan, penggunaan media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan hasil belajar, serta menjadikan proses pembelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Pangean lebih efektif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **deskriptif kuantitatif** yang bertujuan untuk menggambarkan minat siswa SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi dalam mengikuti

pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pendekatan deskriptif digunakan untuk memaparkan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode kuantitatif dipilih karena memenuhi kaidah ilmiah yang bersifat objektif, terukur, dan sistematis, serta cocok untuk menguji dan mengonfirmasi fenomena yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pangean, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau, yang terletak di Jalan Tran Sako, Kecamatan Pangean. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil pra-survei dan wawancara dengan guru, yang menunjukkan bahwa sekolah ini belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*, sehingga peneliti ingin mengenalkan metode pembelajaran tersebut. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Februari–Maret, setelah seminar proposal selesai dilaksanakan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 3 Pangean yang berjumlah 182 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode ***total sampling***, dengan fokus pada seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 30 siswa.

Instrumen utama yang digunakan adalah angket dengan skala Likert yang dimodifikasi menjadi empat pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap alternatif diberi skor berbeda untuk pernyataan positif dan negatif. Kisi-kisi angket disusun berdasarkan indikator minat siswa yang meliputi: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu: (1) observasi langsung terhadap situasi pembelajaran, (2) angket/kuesioner untuk mengukur minat siswa, dan (3) studi pustaka untuk memperkuat landasan teori. Sedangkan analisis data dilakukan dengan teknik persentase menggunakan rumus:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Di mana P adalah persentase, F adalah frekuensi responden pada setiap kategori jawaban, dan N adalah jumlah total responden. Hasil dianalisis berdasarkan kriteria persentase sebagai berikut:

- 81%–100% = Sangat Kuat
- 61%–80% = Kuat
- 41%–60% = Cukup
- 21%–40% = Lemah
- 0%–20% = Sangat Lemah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket. Sebelum angket disebarkan kepada responden sesungguhnya, dilakukan terlebih dahulu uji validitas untuk memastikan kualitas instrumen. Angket yang digunakan berisi 31 item pernyataan yang terbagi menjadi empat indikator, yaitu: 1) Perasaan Senang, 2) Ketertarikan Siswa, 3) Perhatian, dan 4) Keterlibatan Siswa.

Peneliti melakukan uji validitas pada angket di SMP Negeri 3 Pangean, Kuantan Singingi, dengan melibatkan 31 siswa sebagai responden uji coba. Berdasarkan hasil uji validitas, 7 item pernyataan dinyatakan tidak valid dan harus dihapus. Kriteria validitas ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai **r hitung** dengan **r tabel** (0,361) pada tingkat signifikansi 95%, dengan ketentuan sebagai berikut:

- **r hitung > r tabel** (0,361), maka item dinyatakan valid.
- **r hitung < r tabel** (0,361), maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 18 item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan lebih lanjut. Item-item yang tidak valid dihapus dari angket, dan item yang tersisa disusun ulang untuk disebarkan kepada sampel sesungguhnya guna mengumpulkan data terkait minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

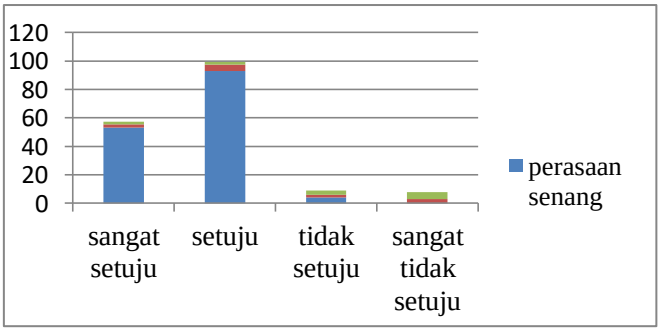
Tabel 1. Hasil Uji Validalitas Kuesioner kedua Variabel

Item	Hitung	Tabel	Keterangan
X1	0,394	0,361	Valid
X2	0,383	0,361	Valid
X3	0,457	0,361	Valid
X4	0,457	0,361	Valid
X5	0,445	0,361	Valid
Y6	0,374	0,361	Valid
Y7	0,380	0,361	Valid
Y8	0,584	0,361	Valid
Y9	0,489	0,361	Valid
Y10	0,410	0,361	Valid
Y11	0,497	0,361	Valid
Y12	0,504	0,361	Valid
Y13	0,399	0,361	Valid
Y14	0,463	0,361	Valid
Y15	0,445	0,361	Valid
Y16	0,514	0,361	Valid
Y17	0,463	0,361	Valid
Y18	0,402	0,361	Valid

Sumber: Olah Data Penelitian, 2025

Penerapan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi Ditinjau dari Indikator Perasaan Senang

Aspek perasaan senang merupakan salah satu indikator utama dalam mengukur minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan 5 item pernyataan untuk mengetahui minat belajar siswa berdasarkan perasaan senang. Sebanyak 30 responden memberikan tanggapan terhadap angket yang disebarkan, dengan hasil sebagai berikut: 35,3% responden menyatakan sangat setuju, 61,9% setuju, 2,6% tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Grafik berikut menunjukkan rincian tanggapan responden terkait penerapan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi.

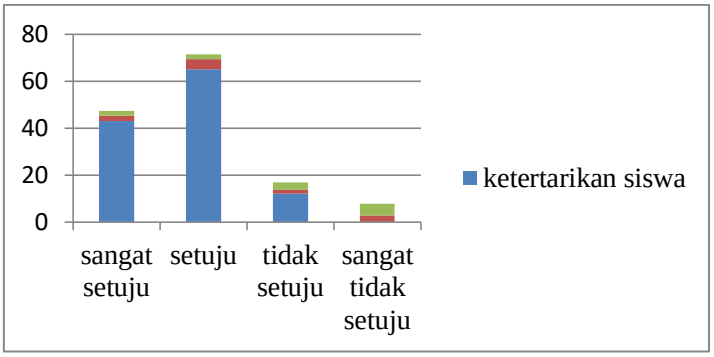


Gambar 1. Tanggapan Responden Terhadap Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas 7 SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi.

Berdasarkan perhitungan hasil tanggapan, diperoleh rata-rata persentase jawaban responden sebesar 83%, yang terletak dalam interval antara 81%-100%. Dengan demikian, kategori penilaian ini dapat dikategorikan sebagai "sangat kuat." Hal ini menunjukkan bahwa para responden merasa cukup senang dan antusias terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan setelah penerapan aplikasi Quizizz.

Penerapan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi Ditinjau dari Indikator Ketertarikan Siswa

Aspek ketertarikan siswa juga merupakan indikator penting dalam mengukur minat belajar. Peneliti mengajukan 4 item pernyataan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran setelah penerapan aplikasi Quizizz. Hasil tanggapan dari 30 responden menunjukkan bahwa 35,7% menyatakan sangat setuju, 54,1% setuju, 9,9% tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.



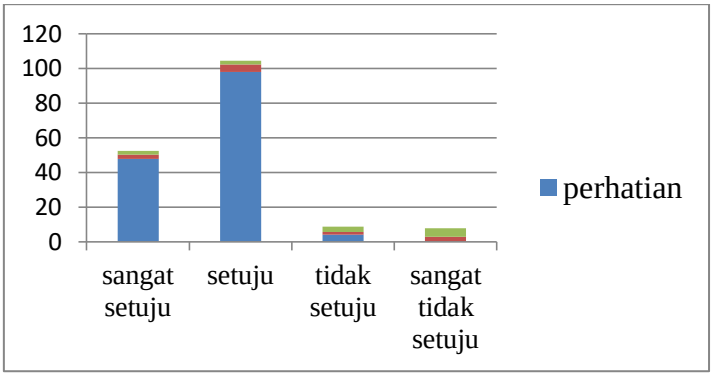
Gambar 2. Tanggapan Responden Terhadap Penerapan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas 7 SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi.

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata jawaban responden mengenai penerapan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi dari indikator ketertarikan siswa adalah 81%. Persentase ini terletak dalam interval antara 81%-100%, yang dikategorikan sebagai "sangat kuat." Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa sangat tertarik dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa meskipun ada sebagian kecil responden yang tidak setuju (9,9%), mayoritas besar siswa tetap menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aplikasi ini. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Penerapan teknologi yang interaktif dan menyenangkan, seperti Quizizz, berpotensi meningkatkan ketertarikan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan gaya belajar mereka.

Penerapan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi Ditinjau dari Indikator Perhatian

Aspek perhatian adalah salah satu indikator penting dalam mengukur minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan 5 item pernyataan untuk mengetahui tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan setelah penerapan aplikasi Quizizz. Dari 30 responden, 31,9% menyatakan sangat setuju, 65,3% setuju, 2,6% tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.



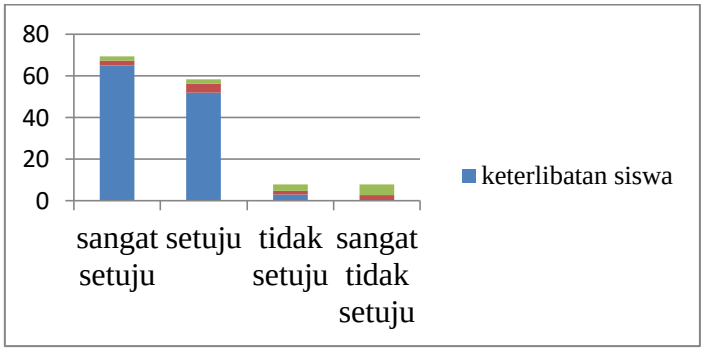
Gambar 3. Tanggapan Responden Terhadap Penerapan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas 7 SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi.

Berdasarkan perhitungan, rata-rata jawaban responden mengenai penerapan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi dari indikator perhatian adalah 82%. Persentase ini terletak dalam interval antara 81%-100%, yang dikategorikan sebagai "sangat kuat." Ini menunjukkan bahwa responden memberikan perhatian yang sangat tinggi terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan perhatian yang signifikan terhadap materi pelajaran ini setelah penerapan Quizizz. Meskipun ada sebagian kecil responden yang tidak setuju (2,6%), hal ini tidak mempengaruhi dominasi responden yang merasa aplikasi ini mampu menarik perhatian mereka secara efektif. Penerapan aplikasi yang menarik dan berbasis teknologi ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.

Penerapan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi Ditinjau dari Indikator Keterlibatan Siswa

Aspek keterlibatan siswa merupakan salah satu indikator kunci dalam mengukur minat belajar. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan 5 item pernyataan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran setelah penerapan aplikasi Quizizz. Dari 30 responden, 54,1% menyatakan sangat setuju, 43,2% setuju, 9,9% tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.



Gambar 4. Tanggapan Responden Tentang Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas 7 SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, rata-rata jawaban responden mengenai penerapan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi

dari indikator keterlibatan siswa adalah 88%. Persentase ini terletak dalam interval antara 81%-100%, yang dikategorikan sebagai "sangat kuat." Ini menunjukkan bahwa responden sangat terlibat dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Analisis menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Walaupun ada beberapa responden yang tidak setuju (9,9%), mayoritas besar siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang interaktif dan berbasis teknologi ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung minat belajar mereka terhadap mata pelajaran ini. Keterlibatan yang tinggi dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik dan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Analisis Data

Setelah menyajikan data hasil penelitian per indikator, langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata keseluruhan guna mengetahui tingkat minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi. Berdasarkan hasil rekapitulasi, skor rata-rata setiap indikator menunjukkan tingkat minat siswa yang cukup tinggi. Tabel berikut menunjukkan rekapitulasi rata-rata jawaban responden tentang minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, ditinjau dari keseluruhan indikator:

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-rata Jawaban Responden Tentang Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi

No	Indikator	Rata-rata
1	Perasaan Senang	83%
2	Ketertarikan Siswa	81%
3	Perhatian	82%
4	Keterlibatan Siswa	88%
	Rata-rata	**84%**

Rata-rata keseluruhan dari keempat indikator ini adalah **84%**, yang menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berada pada kategori **sangat kuat**. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki minat yang sangat tinggi terhadap mata pelajaran ini.

Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani berada pada kategori **"Sangat Kuat"**. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat minat ini meliputi perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, minat siswa menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi berjalan dengan baik dan berhasil membangkitkan antusiasme siswa.

Penting untuk dicatat bahwa minat siswa merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Jika siswa memiliki minat yang tinggi, mereka akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang dapat berkontribusi pada pemahaman materi dan penguasaan keterampilan yang diajarkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengemas pembelajaran secara menarik dan memanfaatkan teknologi serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Tantangan yang sering muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah minimnya perhatian dan partisipasi aktif dari beberapa siswa. Permasalahan ini perlu diatasi oleh guru dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta menggunakan metode yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Jika masalah tersebut dapat diatasi, diharapkan minat siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani akan semakin meningkat.

Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk tertarik dan menyenangi suatu objek atau subjek tertentu. Dalam konteks ini, minat siswa terhadap pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tercermin dalam tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran ini, yang dibuktikan dengan skor rata-rata yang sangat tinggi pada setiap indikator.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan hasil ini juga menunjukkan temuan serupa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Monika (2017) di SMP Kristen Kalam Kudus Pekanbaru menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berada dalam kategori **"kuat"** dengan presentase 76,39%. Begitu juga dengan penelitian Daya dan Saputra (2020) yang menemukan bahwa minat siswa di SMP Negeri 30 Muaro Jambi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berada pada kategori **"baik"** dengan persentase 77%.

Perbandingan ini mengindikasikan bahwa penerapan aplikasi Quizizz di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi telah berhasil meningkatkan minat siswa dengan lebih signifikan dibandingkan dengan beberapa penelitian lain yang menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, terutama dalam bidang yang membutuhkan partisipasi aktif seperti pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan aplikasi **Quizizz** di SMP Negeri 3 Pangean Kuantan Singingi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Rata-rata minat siswa terhadap pembelajaran ini mencapai **84%,** yang dikategorikan sebagai **sangat kuat.** Aplikasi **Quizizz** terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Aplikasi ini juga efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan keunggulannya yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan fleksibel, **Quizizz** dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, mendukung siswa belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa mengurangi kualitas pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, beberapa saran dapat diajukan untuk lebih meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi **Quizizz** dalam pembelajaran. Sekolah sebaiknya terus meningkatkan upaya dalam memotivasi siswa dan mendukung pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan yang sesuai dengan tuntutan teknologi pembelajaran terkini. Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam merancang dan mengemas materi pembelajaran, serta memanfaatkan aplikasi **Quizizz** untuk menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa juga diharapkan dapat terus aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran agar dapat meraih hasil yang maksimal. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar lebih banyak referensi yang relevan digunakan untuk memperkaya data dan hasil penelitian. Selain itu, evaluasi lebih lanjut terhadap kelayakan penggunaan **Quizizz** di sekolah lain dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini efektif dalam konteks yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Cass, D. J. (2020). Quizizz Co-Founders: Deepak Joy Cheenath and Ankit Gupta. Diakses pada Februari 2021, dari https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta

Daya, W. J., & Saputra, D. I. M. (2020). Minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 30 Muaro Jambi. *Jurnal Muara Olahraga, 2*(2), 239-248.

Fikri, M. (2019). Minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di SMP YLPI Pekanbaru. Skripsi. Universitas Islam Riau.

Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring (online) fisika pada materi usaha & energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus tahun 2019/2020. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.

Sari, A. O., Kesuma, G. C., & Anggraini, D. (2019). Google Slide dan Quizizz dalam pengembangan buku ajar elektronik interaktif (BAEI) matematika. *AdMathEdu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika dan Matematika Terapan, 9*(2), 97.

Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Monika. (2017). Minat siswi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Kristen Kalam Kudus Pekanbaru. Skripsi. Universitas Islam Riau.

Fahmal, A. A., Adnan, A., & Sulaiman, S. (2019). Kemampuan mengarang karangan deskripsi dengan menggunakan gambar seri siswa kelas V SD Nagari 29 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4*(3).

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Djoko Pekik Irianto. (2004). *Pedoman praktis berolahraga untuk kebugaran dan kesehatan*. Yogyakarta: Andi.

Khasanah, U., & Nugraheni, E. A. (2022). Analisis minat belajar matematika siswa kelas VII pada materi segiempat berbantuan aplikasi Geogebra di SMP Negeri 239 Jakarta. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6*(1), 181-190.

Maskurin. (2018). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi sumber daya alam kegiatan ekonomi melalui penerapan model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, 7*(3), 45-52.