

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMK

Diah Selviani^{1*}, Jumiati Siska², Lawrent Fortuna Lova³

^{1,2,3}Universitas Dehasen Bengkulu

email: ^{1*}diah.selviani@unived.ac.id, ²jesiskaalghazali@gmail.com, ³lawrentlova@gmail.com

* Korespondensi penulis

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma pada mata pelajaran matematika materi sistem persamaan linear dua variabel. Metode penelitian menggunakan kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Design One Grup Pretest-Posttest. Subjek penelitian ini adalah 33 orang siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma. Instrumen yang digunakan 20 butir pertanyaan angket, instrument tersebut telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil dari angket pretest dan posttest 50,9% dan 87,95% menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian dengan pengujian paired sampel test menunjukkan bahwa nilai asym sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} 24,220 > 2,037 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika efektif terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran (X) berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma.

Kata kunci : Efektivitas, Media Pembelajaran Quizizz, Minat Belajar Siswa

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using Quizizz as a learning medium on the learning interest of class X SMK Negeri 3 Seluma students in the subject of two-variable linear equation systems. The research method uses quantitative experiments. The research design used was One Group Pretest-Posttest Design. The subjects of this research were 33 students of class X SMK Negeri 3 Seluma. The instrument used is a 20-item questionnaire, the instrument has been tested for validity and reliability. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of the pretest and posttest questionnaires were 50.9% and 87.95%, indicating an increase in students' interest in learning. The results of research using paired sample tests show that the asym sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05 where $t_{calculated}$ is greater than t_{table} 24.220 > 2.037 so that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that the use of Quizizz media as a learning medium in the basic subjects of the skills program is effective for students' interest in learning. It can be concluded that the use of Quizizz as a learning medium (X) has a significant effect on the learning interest of class X students at SMK Negeri 3 Seluma.

Keywords : Effectiveness, Quizizz Learning Media, Student Interest In Learning

Cara Menulis Sitasi : Selviani, D., Siska, J., & Lova, L.F. (2024). Efektivitas penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Seluma. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133-143.

PENDAHULUAN

Menurut Hajar et al. (2022) efektivitas pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengubah kemampuan dan persepsi dari siswa yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah. Efektivitas pembelajaran dapat terjadi jika hasil belajar siswa meningkat. Efektivitas merupakan suatu hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang dicapai. Semakin besar kontribusi output terhadap pencapaian tujuan maka semakin efektif program atau kegiatan tersebut.

Minat belajar berpengaruh penting dalam diri seseorang. Minat akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukannya sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Guru harus mampu membangkitkan minat belajar siswa untuk menguasai pengetahuan yang ada dalam mata pelajarannya (Ratnasari, 2017). Timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Adapun faktor intern terdiri dari perhatian, tertarik, dan aktifitas, sedangkan faktor ekstern terdiri dari dari keluarga, sekolah, dan lingkungan (Arisanti & Subhan, 2018).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan proses belajar dan hasil belajar. Seiring dengan berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berinovasi, proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif dan kreatif, maka komputer dan smartphone dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakter khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan kreatif melalui media digital, salah satunya menggunakan quizziz.

Quizizz merupakan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMK Negeri 3 Seluma bahwa masih banyak siswa kelas X pada mata pelajaran matematika yang melakukan kecurangan pada saat penilaian pembelajaran dengan cara menggunakan handphone mereka untuk mencari jawaban sehingga mereka tidak memiliki minat belajar dalam menghadapi penilaian pembelajaran. Siswa menganggap bahwa penilaian pembelajaran bukan hal yang begitu penting, sehingga menyebabkan mereka tidak belajar terlebih dahulu sebelum mengikuti evaluasi pembelajaran. Siswa lebih memilih menggunakan handphone mereka untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh guru daripada membaca dan mempelajari kembali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Rendahnya minat siswa kelas X pada mata pelajaran matematika disebabkan oleh kebijakan sekolah yang menghapuskan peraturan tinggal kelas kepada siswa, sehingga siswa datang ke sekolah hanya sebagai formalitas. Siswa beranggapan bahwa mereka datang duduk masuk kelas, tanpa memikirkan nilai atau hasil belajar yang mereka dapatkan. Masalah yang dihadapi guru pada saat ini adalah mengajak siswa untuk dapat belajar sesuai dengan prosedur dan menumbuhkan minat dalam diri siswa agar siswa merasa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran. Peneliti melihat bahwa perlu inovasi baru dalam penilaian atau evaluasi pembelajaran agar dapat merangsang atau menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Penilaian berbasis tulis kertas membuat siswa jenuh selama proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Siswa mencoret-coret lembar jawaban, terlihat tidak semangat, mengisi jawaban dengan asal-asalan, serta tidak betah berada di dalam ruangan. Hal ini membuat proses penilaian pembelajaran berjalan tidak efektif dan tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memanfaatkan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dengan menggunakan platform quizziz.com. Media evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif memungkinkan dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa kelas X pada mata pelajaran matematika karena quizziz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, skor kecepatan dalam menjawab soal, memiliki batasan waktu dalam menjawab soal dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Sehingga penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Efektivitas

Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK Seluma” penulis memilih judul ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan quizziz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa.

METODE

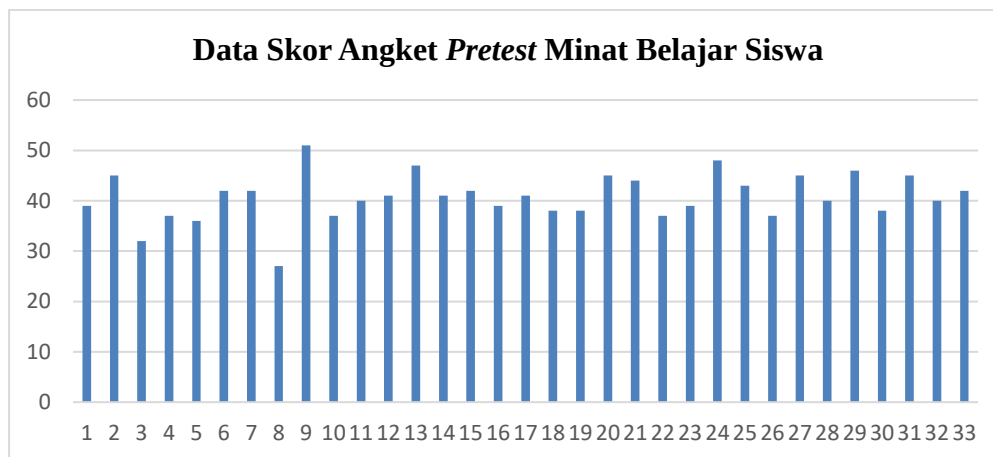
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment), untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-experimental design* dengan jenis *one-group pretest-posttest design* ada pretes dan postes, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dan pretes. Bila nilai postes lebih besar dari pretes, maka perlakuan berpengaruh positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

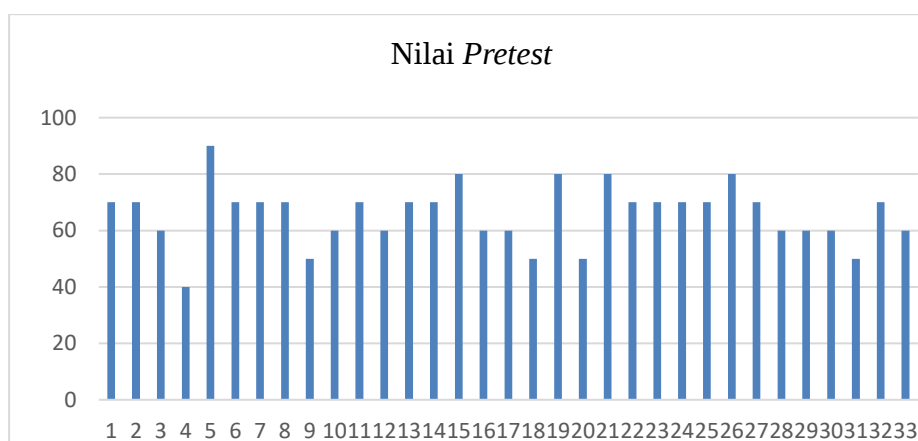
Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dari tanggal 1 Februari – 28 Februari 2024 yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMK Negeri 3 Seluma merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Jl. Bengkulu – Tais Km. 34, Kel. Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma. Lokasi tersebut berada di daerah pemukiman warga dan lokasi yang strategis. Dalam penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Seluma”. Penelitian ini menggunakan media *Quizizz* sebagai eksperimen atau perlakuan kepada siswa untuk mengukur minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa hitungan statistik yaitu dua angket atau kuisisioner, yaitu angket minat belajar siswa dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Quizizz*. Angket minat belajar siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* yang berisikan 20 item pertanyaan yang terdiri dari empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan atau partisipasi siswa. Angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, yang berisikan 20 item pertanyaan dengan enam indikator yaitu, kemudahan navigasi, kandungan kognisi, pengetahuan dan persentasi informasi, integrasi media, estetika, dan fungsi secara keseluruhan. Kuisisioner dalam penelitian diukur menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Responden yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X 1 SMK Negeri 3 Seluma yang berjumlah 33 orang. Dalam deskripsi data ini akan disajikan jumlah responden siswa dalam menjawab setiap pertanyaan dan nilai rata-rata data kuisisioner atau angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Quizizz* yang telah peneliti sebar kepada seluruh responden kelas X 1.

Pretest dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media *Quizizz* untuk mengetahui minat belajar siswa dan kemampuan awal siswa. Angket minat belajar siswa berisi 20 item pertanyaan mengenai minat belajar yang disusun berdasarkan empat indikator. Tes berisi materi Sistem persamaan linear dua variabel yang telah disampaikan sebelumnya. Adapun bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda (*multiple choice test*), yang masing-masing berjumlah 10. Hasil total skor angket dan hasil tes belajar dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Data Skor Angket Pretest Minat Belajar Siswa

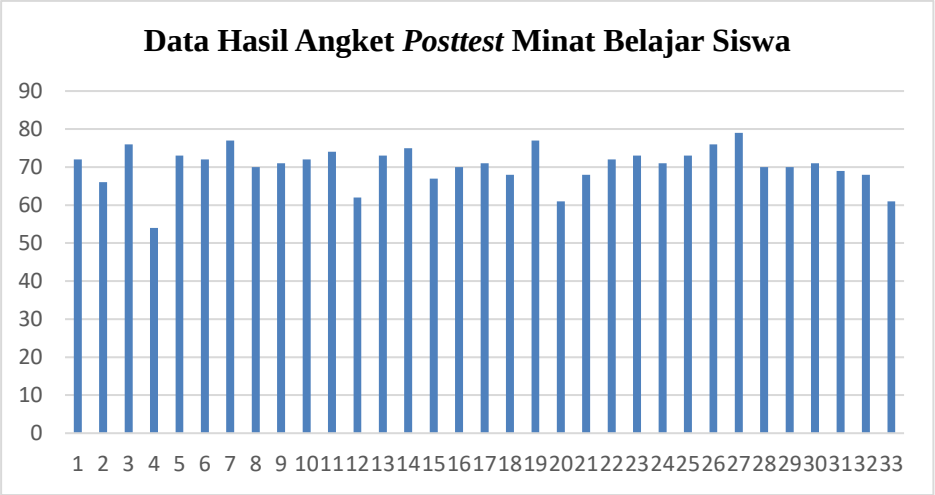
Grafik di atas merupakan hasil data skor angket *pretest* dapat dilihat bahwa total skor tertinggi yang diperoleh oleh responden yaitu berada pada angka 51 sebanyak satu orang, selanjutnya skor 48 satu orang, skor 47 satu orang, 45 sebanyak 4 orang, skor 44 sebanyak satu orang, skor 43 sebanyak satu orang, skor 42 sebanyak empat orang, skor 41 sebanyak tiga orang, skor 40 sebanyak tiga orang, skor 39 sebanyak tiga orang, skor 38 tiga orang, skor 37 sebanyak empat orang, skor 36 sebanyak satu orang, skor 32 sebanyak satu orang dan skor paling rendah pada angka 27 yaitu sebanyak satu orang.



Gambar 2. Data Hasil Pretest

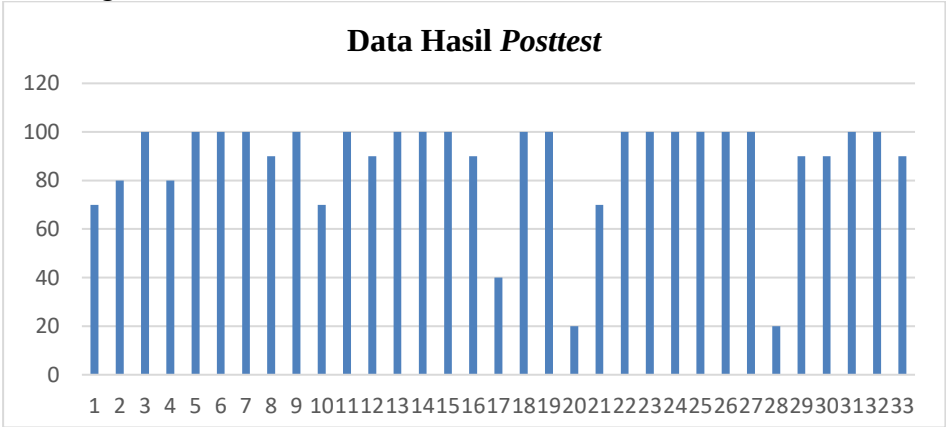
Grafik diatas menggambarkan data hasil nilai *pretest* siswa dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari *pretest* adalah 90 sebanyak satu orang, selanjutnya nilai 80 sebanyak empat orang, nilai 70 sebanyak empat belas orang, nilai 60 sebanyak sembilan orang, nilai 50 sebanyak empat orang dan nilai terendah berada pada nilai 40 sebanyak satu orang.

Posttest dilaksanakan setelah siswa menggunakan media *Quizizz*, untuk mengetahui minat belajar siswa dan kemampuan siswa. Angket minat belajar siswa berisi 20 item pertanyaan mengenai minat belajar yang disusun berdasarkan empat indikator. Tes berisi materi sistem persamaan linear dua variabel yang telah disampaikan sebelumnya di media *Quizizz*. Adapun bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda (*multiple choice test*), yang masing-masing berjumlah 10. Hasil total skor angket dan hasil tes belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini :



Gambar 2. Data Hasil Angket Posttest Minat Belajar Siswa

Grafik di atas merupakan hasil data skor angket *posttest* dapat dilihat bahwa total skor tertinggi yang diperoleh oleh responden yaitu berada pada angka 79 sebanyak satu orang, selanjutnya skor 77 dua orang, skor 76 dua orang, 75 sebanyak satu orang, skor 74 sebanyak satu orang, skor 73 sebanyak empat orang, skor 72 sebanyak empat orang, skor 71 sebanyak empat orang, skor 70 sebanyak empat orang, skor 69 sebanyak satu orang, skor 68 tiga orang, skor 67 sebanyak satu orang, skor 66 sebanyak satu orang, skor 62 sebanyak satu orang, skor 61 sebanyak dua orang dan skor paling rendah pada angka 58 yaitu sebanyak satu orang.



Gambar 4 Data Hasil Posttest

Grafik diatas menggambarkan data hasil nilai *posttest* siswa dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari *pretest* adalah 100 sebanyak sembilan belas orang, selanjutnya nilai 90 sebanyak enam orang, nilai 80 sebanyak dua orang, nilai 70 sebanyak tiga orang, nilai 40 sebanyak satu orang dan nilai terendah berada pada nilai 20 sebanyak dua orang.

Berdasarkan tabel data hasil penilaian setiap indikator oleh responden, maka dapat dilihat minat belajar siswa setelah perlakuan secara keseluruhan dalam bentuk persentase dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Setelah Perlakuan			
No	Indikator	Mean/Rata-rata	Kriteria
1	Perasaan senang	3,53	Baik
2	Keterlibatan siswa	3,46	Baik

No	Indikator	Mean/Rata-rata	Kriteria
3	Ketertarikan siswa	3,46	Baik
4	Perhatian siswa	3,64	Baik
	Rata-rata Keseluruhan	3,52	Baik

Berdasarkan hasil hitung persentasi skor didapat 87,95 % dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah perlakuan dikategorikan sangat baik pada mata pelajaran matematika setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Maka hasil keseluruhan penilaian responden seperti tabel di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Analisis Anget Respon Siswa Terhadap Media *Quizizz*

No	Indikator	Mean/Rata-rata	Kriteria
1	Kandungan Kognisi	3,52	Baik
2	Penyajian Informasi	3,5	Baik
3	Kemudahan Navigasi	3,42	Baik
4	Estetika	3,52	Baik
5	Fungsi Keseluruhan	3,46	Baik
	Rata-rata Keseluruhan	3,48	Baik

Berdasarkan hasil hitung persentasi skor didapat 87,23 % dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju media *Quizizz* efektif digunakan pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Menurut (Rukminingsih et al., 2020) uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada setiap item pertanyaan angket minat belajar. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df=n-2$ dengan sig 5%. Jika r hitung $>$ r tabel maka item pertanyaan dikatakan valid. Jumlah responden sebanyak 33, nilai r tabel dapat diperoleh melalui *product momen pearson* berbantu SPSS 25 dengan df (*degree of freedom*) = $n-2$, jadi $df = 33-2 = 31$, maka r tabel = 0,344. Dibawah ini tabel kesimpulan dari hasil perhitungan hasil Uji Validitas instrumen penelitian.

Berdasarkan tabel hasil Uji Validitas instrumen angket minat belajar siswa menggunakan *product moment pearson berbantuan SPSS 25*, dapat diketahui bahwa dari 20 item pertanyaan angket minat belajar semuanya dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan untuk pengolahan data.

Uji reliabilitas instrument pada penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan sampel 33 siswa. Perhitungan uji reliabilitas ini menggunakan SPSS 25. Dibawah ini adalah tabel hasil perhitungan instrument penelitian:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Intrumen Angket Minat Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.766	20

Menurut V. Winarta Sujarweni dalam (Pratama, 2023) uji reliabilitas dapat dilihat pada nilai *Cronbach's Alpha* $>$ 0,60 maka pernyataan yang merupakan dimensi variabel adalah reliabel *Cronbach's Alpha* diatas adalah 0,766 jadi di atas 0,60 maka data reliabel, setelah dinyatakan reliabel maka instrumen tersebut dapat dilanjutkan untuk pengolahan data.

Kriteria normalitas distribusi data ditentukan dengan kesesuaian antara data hasil pengamatan dengan distribusi normal. Pengujian normalitas akan menggunakan SPSS 25 dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diatas tingkat kepercayaan 5% atau $> 0,05$ maka data berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang di dapatkan :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Angket *Pretest* dan *Posttest*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati stic	df	Sig.	Stati stic	Df	Sig.
Pretest Minat Belajar Siswa	.121	33	.200 [*]	.965	33	.358
Posttest Minat Belajar Siswa	.157	33	.038	.940	33	.066
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk hasil nilai angket *pretest* minat belajar siswa diperoleh yaitu 0,358 sehingga $0,358 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil nilai angket *pretest* minat belajar siswa berdistribusi normal. Sedangkan hasil nilai angket *posttest* minat belajar siswa diperoleh yaitu 0,066 sehingga $0,066 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil nilai angket *posttest* minat belajar siswa berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sebuah model t-test homogen atau tidak. Uji homogen dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan uji *Lavene* dengan ketentuan pengujian jika nilai Sig $> 0,05$ maka data bervarian sama atau homogen. Adapun hasil uji homogenitas sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Angket Minat Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa <i>Pretest Posttest</i>	<i>Based on Mean</i>	.066	1	64	.799
	<i>Based on Median</i>	.021	1	64	.886
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.021	1	61.525	.886
	<i>Based on trimmed mean</i>	.040	1	64	.842

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.13 maka diperoleh nilai sig 0,799 sehingga $0,799 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data bervarian sama atau homogen. Data yang homogen dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

Pengujian nilai total skor angket *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa dengan *Paired Sample T-Test*, menggunakan *Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) 25 For Windows Data*, adapun kreteria dalam pengujian parsial (uji t) jika Sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika nilai Sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test Angket Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

	Paired Samples Test						
	Paired Differences						
	95% Confidence Interval of the Difference						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound	t	Sig. (2-tailed)
Pretest Minat Belajar Siswa	-	7.0	1.2	-	-	-	.0
Posttest Minat Belajar Siswa	29.758	58	29	32.260	27.255	24.220	.00

Diketahui hasil *Sig. (2-tailed)* pada tabel 4.15 sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Secara statistik dapat ditulis $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak H_a diterima, yang artinya adanya efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma.

Cara lain untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan signifikansi atau nilai probabilitas adalah dengan membandingkan hasil T hitung pada tabel 4.15 dengan T tabel. Maka diperoleh nilai T hitung 24,220, selanjutnya menentukan T tabel dengan mengetahui nilai df yang diperoleh dari $N-1 = 33-1 = 32$ dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Jika α (derajat kesalahan) yang ditentukan 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu $0,05/2 = 0,025$. Jadi harga T tabel didapat adalah 2,037.

Berdasarkan paparan yang disampaikan diatas, nilai T hitung = 24,220 > T tabel = 2,037 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa. Sehingga hipotesis pada bab dua dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran matematika SMK Negeri 3 Seluma.

Pembahasan

Adapun uji dilakukan yang dilakukan peneliti pada angket minat belajar siswa *pretest* dan *posttest* yaitu uji validitas item pertanyaan yang berisi 20 item pertanyaan yang menunjukkan dari 20 item pertanyaan semuanya dinyatakan valid dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,344 dan dinyatakan valid. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas, uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach's* berbantu aplikasi SPSS 25. Dalam penentuan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach's* yaitu suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai *Alpha Cronbach's* lebih besar dari 0,60. Hasil ditunjukan dengan nilai *Alpha Cronbach's* yaitu 0,766 > 0,60 dengan kategori bahwa data tersebut dinyatakan reliabel.

Pada proses penelitian, yang pertama kali peneliti lakukan adalah memberikan *pretest* dengan membagikan soal sebanyak 10 soal kepada 33 siswa terkait materi sistem persamaan linear dua variabel setelah siswa mengerjakan soal *pretest*, kemudian peneliti menyebarkan angket minat belajar siswa untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menggunakan media *Quizizz* pada mata pelajaran matematika. Angket ini berisi 20 item pertanyaan dengan empat indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Setelah mengisi angket *pretest* minat belajar siswa maka diperoleh nilai persentase skor didapat 50,9 % dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sebelum (*pretest*) perlakuan dikategorikan cukup baik pada mata pelajaran matematika.

Tahap selanjutnya peneliti menerapkan media *Quizizz* pada proses pembelajaran di kelas, media *Quizizz* memiliki dua fitur yaitu, fitur presentasi dan fitur kuis. Peneliti memanfaatkan fitur presentasi untuk menyampaikan materi sistem persamaan linear dua variabel, peneliti membagikan link kepada siswa dan kode untuk dapat mengakses materi tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan materi yang ada pada fitur presentasi, serta melakukan diskusi kepada siswa.

Tahap selanjutnya setelah materi disampaikan kepada siswa dan dipahami oleh siswa, peneliti memberikan *posttest* soal berjumlah 10 soal kepada 33 orang siswa melalui fitur kuis di *Quizizz*, dengan cara membagikan link dan kode akses kepada siswa untuk dapat bergabung dan mengerjakan soal di *Quizizz* dengan skor nilai yang langsung dapat diketahui oleh siswa. Setelah siswa mengerjakan soal di fitur kuis pada *Quizizz*, peneliti memberikan angket minat belajar kembali untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa setelah menggunakan media *Quizizz*, angket ini berisikan 20 item pertanyaan dengan empat indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Kemudian peneliti memberikan angket respon siswa terhadap media *Quizizz* yang terdiri dari 20 item pertanyaan dengan lima indikator yaitu kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, estetika, dan fungsi keseluruhan.

Setelah mengisi angket *posttest* minat belajar siswa maka diperoleh nilai persentase skor 87,95 % dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah perlakuan dikategorikan sangat baik pada mata pelajaran matematika setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Berdasarkan hasil hitung angket respon siswa terhadap media *Quizizz* persentase skor didapat 87,23 % dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju media *Quizizz* efektif digunakan pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* berbantu SPSS yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai signifikansi angket *pretest* minat belajar siswa dengan nilai $0,358 > 0,05$ dan nilai signifikansi angket *posttest* minat belajar siswa $0,066 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas sebagai prasyarat uji hipotesis atau uji t peneliti melakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui sebuah model t-tes yang peneliti gunakan homogen atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan uji homogenitas menggunakan SPSS 25 yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bervariasi sama atau homogen. Hasil uji homogenitas yang peneliti peroleh setelah melakukan uji homogenitas dengan nilai signifikansi $0,799 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut bervariasi sama atau homogen. Setelah melakukan beberapa tahapan di atas maka tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji hipotesis atau uji t dengan menggunakan uji *Paired Samplet-Test* berbantu SPSS 25.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Samplet-Test* yaitu jika nilai *asym sig. (2-tailed)* $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai *asym sig. (2-tailed)* $> 0,05$ yang berarti H_a ditolak dan H_0 diterima, maka hasil yang diperoleh dari data peneliti *asym sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Yang artinya penggunaan media *Quizizz* sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas X SMK Negeri 3 Seluma. Cara lain untuk menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, maka diperoleh nilai t hitung 24,220 dan nilai t tabel 2,037, maka t hitung $>$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika efektif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa terhadap media *Quizizz* pada mata pelajaran matematika kelas X sejalan dengan teori Thorn dalam Sinta dalam (Cahya, 2018) menyatakan kriteria untuk menilai keefektifan media berdasarkan 6 indikator yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, integritas media, estetika, dan fungsi keseluruhan, dalam hal ini peneliti hanya mengambil 5 indikator untuk penilaian yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian

informasi, estetika, serta fungsi keseluruhan dikarenakan pada indikator integrasi media mengandung artian yang sama dengan aspek kandungan kognisi yaitu memuat indikator pengetahuan sehingga peneliti memutuskan mengambil salah satu indikator. Penilaian indikator tersebut mendapat nilai rata-rata 3,48 dalam kategori baik dan persentase kualitas media mendapat nilai 87,23 %.

Respon siswa dilihat secara langsung oleh peneliti pada saat penelitian, siswa sangat antusias pada saat media *Quizizz* digunakan pada proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat mengekspresikan perasaan mereka dengan membagikan emoji atau gambar stiker sesuai dengan perasaan yang dirasakan, siswa merasa senang karena tes melalui melalui *Quizizz* soal yang diberikan bersifat acak sehingga meminimalisir tingkat kecurangan pada saat tes berlangsung, serta siswa merasa senang dengan media *Quizizz* karena merasakan belajar sambil bermain. Selain itu, hasil belajar pada media *Quizizz* dapat dilihat secara langsung dan bersifat perbandingan sehingga siswa berlomba-lomba untuk mendapat nilai yang terbaik. Sehingga berdasarkan hasil pembahasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media *Quizizz* efektif digunakan untuk mendukung minat belajar siswa pada saat.

SIMPULAN

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media *Quizizz* pada mata pelajaran matematika terhadap minat belajar siswa kelas X 1 SMK Negeri 3 Seluma. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai angket Pretest-Posttest menunjukkan bahwa *sig (2-tailed)* bernilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, serta membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel diperoleh nilai *t* hitung $24,220 > t$ tabel 2,037 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis respon siswa terhadap media *Quizizz* secara keseluruhan menurut siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma menunjukkan bahwa media *Quizizz* ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata 3,48 dengan persentase respon siswa sebesar 87,23 % dalam kategori sangat setuju. Sehingga media *Quizizz* ini efektif digunakan untuk mendukung minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma. Respon siswa dilihat secara langsung oleh peneliti pada saat penelitian, siswa sangat antusias pada saat media *Quizizz* digunakan pada proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat mengekspresikan perasaan mereka dengan membagikan emoji atau gambar stiker sesuai dengan perasaan yang dirasakan, siswa merasa senang karena tes melalui melalui *Quizizz* soal yang diberikan bersifat acak sehingga meminimalisir tingkat kecurangan pada saat tes berlangsung, serta siswa merasa senang dengan media *Quizizz* karena merasakan belajar sambil bermain. Selain itu, hasil belajar pada media *Quizizz* dapat dilihat secara langsung dan bersifat perbandingan sehingga siswa berlomba-lomba untuk mendapat nilai yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., Kahar, M., & Yusda, N. (2023). Pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas vii2 smp swasta pab 7 Tandam Hilir. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6470–75. doi: 10.54371/jiip.v6i9.2767
- Barimbing, A., Antonius, R. A., & Patri, J. S. (2022). Analisis faktor rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas vi sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1065. doi: 10.33578/pjr.v6i4.8577
- Citra, C. A., & Brilliant, R. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–72. doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of video blogs (vlogs) in character learning in early childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211. doi: 10.31004/obsesi.v2i2.87

- Hajar, H. I., Siska, J. , & Selviani, D. (2022). Efektivitas pembelajaran menggunakan sistem boarding school terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP Hidayatullah Bengkulu. *Computer and Informatics Education Review – CIER*, 3(3), 36.
- Lamsari, P., & Leony, S. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Mesterjon, Suwarni, Dwi, R., & Danim, S. (2023). Evaluation study of use of interactive multimedia 4.0-based teaching materials. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 6(2), 697–703.
- Rachayu, I., Selviani, D, & Maryani, D. (2022). Optimalisasi media presentasi berbasis aplikasi prezi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1283. doi: 10.37905/aksara.8.2.1283-1290.2022
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–93. doi: 10.30872/psikoborneo.v5i2.4377
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor - faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2),133–39. doi: 10.22373/jrpm.v2i2.1684
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian Pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. 53.
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Identifikasi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V Gugus III Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), 13–19. doi: 10.29303/prospek.v2i1.60
- Sari, W. M., J. Siska, & Hermawansa. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review*, 4(2), 53–57.
- Soegiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113