

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI UPT SPF SMP NEGERI 40 MAKASSAR

Serlyani Tappi¹

¹Universitas Negeri Makassar

Email: Yaniserli747@gmail.com

Artikel info

Received: 06-08-2024

Revised: 28-08-2024

Accepted: 16-09-2024

Published, 26-09-2024

Abstrak

Banyak siswa yang masih menganggap bahwa IPS adalah mata pelajaran yang tidak menarik oleh karena itu rendahnya minat terhadap mata pelajaran IPS. Minat belajar sangat penting bagi siswa untuk berhasil secara akademis. Hal ini mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan kreatif di dalam kelas. Siswa dapat menunjukkan minatnya terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan materi pembelajaran interaktif. Aplikasi Quizizz adalah media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh Quizizz yang merupakan media interaktif terhadap minat belajar siswa di UPT SPF SMPN 40 Makassar. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain eksperimen. *Post-test Only Control Design* merupakan jenis desain penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini, dilakukan analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan sebagai metode analisis data. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dengan uji *t-test* pada kelompok kontrol kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,003 < 0,05$, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

Key words:

Media Pembelajaran,
Aplikasi Quizizz, Minat
Belajar

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional
dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Setiap aspek aktivitas seseorang tidak dapat dipisahkan dengan teknologi di era revolusi 4.0 membuktikan pesatnya kemajuan teknologi dan pengaruhnya terhadap lanskap pendidikan. Guru perlu mengikuti kemajuan teknologi guna melahirkan generasi siswa yang cerdas, kaya moral, dan berbakat. Pendidik saat ini dapat menggunakan teknologi untuk menghasilkan materi pendidikan yang memicu minat siswa dalam belajar dan meningkatkan partisipasi mereka.

Penggunaan media di dunia pendidikan dalam pembelajaran sangat penting untuk memperjelas materi dan informasi yang disajikan sekaligus menggugah minat siswa

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

terhadap materi pelajaran. Penggunaan media pada pendidikan dapat membantu siswa menjadi lebih penasaran dalam belajar dan menyederhanakan konten bagi guru. Yanto mengklaim, untuk menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, harus dipilih, digunakan, dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang dipelajari. (Fadhlurrohman, Dzaki 2020.)

Menurut observasi peneliti saat proses pembelajaran IPS, metode yang digunakan tidak bervariasi dan proses pembelajaran tetap berpusat pada guru, peserta didik merasa bosan dan tidak memiliki banyak kesempatan untuk berpikir aktif, mengeluarkan pendapat, dan berinteraksi dengan teman sekelasnya. Ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak tertarik belajar IPS.

Minat belajar merupakan keinginan peserta didik agar memahami serta mengetahui pengetahuan yang dapat merangsang minat belajar dan mencapai prestasi terbaik mereka. Terdapat indikator minat belajar yaitu: (1) menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berinisiatif aktif untuk mengikuti pelajaran, (2) menunjukkan konsentrasi yang besar, (3) menunjukkan ketertarikan (4) terlibat aktif dalam proses belajar. (Yolanda et al., 2021) Pendapat lain dari Slameto menyatakan bahwa perasaan gembira, keingintahuan, kesediaan, dan keaktifan merupakan indikator minat belajar Slameto (2010). Dengan demikian, minat belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar. Jika peserta didik memiliki minat belajar yang besar, maka mereka akan merasa puas dan memberikan perhatian lebih terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, alat pengajaran yang menarik dan dinamis sangat penting di kelas IPS untuk membantu peserta didik dalam memvisualisasikan item yang kompleks dan sulit dibayangkan, untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran, dan untuk meningkatkan kegembiraan mereka dalam belajar. Pendidik dapat menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran, serta materi pembelajaran yang berinovasi dan menarik, untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Djamarah (2011). Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu, dunia pendidikan pun beralih ke arah yang semakin digital, terbukti dengan hadirnya aplikasi Quizizz. (Azzahra & Pramudiani, 2022).

Di antara sekian banyak program pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar adalah Quizizz. Sebuah layanan *web* bernama Quizizz menawarkan kuis untuk membantu menarik perhatian siswa terhadap pelajaran

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

melalui media. Fitur Pelajaran dan fitur Kuis adalah dua fungsi yang ditawarkan Quizizz. Usai pembelajaran, soal kuis diberikan dengan menggunakan fungsi Kuis yang berfungsi sebagai alat penilaian. Dibandingkan media interaktif lainnya, fitur Pelajaran menawarkan keunggulan berupa teks, suara, foto, dan video untuk menghasilkan konten pembelajaran. Dapat juga digunakan untuk memberikan feedback berupa kuis pada slide materi. Quizizz memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami hubungan antara materi yang diajarkan dan kehidupan sehari-hari melalui gambar-gambar yang disajikan. Ini juga memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah membayangkan objek abstrak yang sulit dibayangkan. (Maspupah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan kajian penelitian tentang minat belajar peserta didik dengan penggunaan *Quizizz* ini layak untuk dilakukan. Peneliti tertarik untuk menganalisis aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan judul “**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI UPT SPF SMP NEGERI 40 MAKASSAR**”

METODE PENELITIAN

Desain penelitian eksperimental digunakan bersama dengan metodologi penelitian kuantitatif. Desain kontrol post-test saja, atau desain kuasi-eksperimental, diadopsi untuk penelitian ini. Dua kelompok dalam desain ini adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang ditetapkan tanpa melalui proses pemilihan acak (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024–2025 di UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar. Adapun rancangan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Kontrol		O ₁
Eksperimen	X	O ₂

Keterangan:

X : Diberikan perlakuan melalui penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran

O₁ : Hasil *post test* tanpa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran

O₂ : Hasil *post test* dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran

Partisipan dalam penelitian ini adalah para peserta didik kelas VII UPT SPF SMPN 40 Makassar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh yang merupakan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pengambilan sampel yang memerlukan setiap anggota populasi menjadi subjek penelitian. Adapun sampel penelitian yaitu peserta didik kelas VII.3 sebanyak 32 peserta didik (kontrol) dan kelas VII.1 sebanyak 32 peserta didik (eksperimen). Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan.

Agar diketahuinya gambaran minat belajar peserta didik digunakan kuesioner yang berisi 20 pernyataan tentang minat mereka untuk belajar IPS diberikan sebagai bagian dari metode pengambilan data. Analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial digunakan sebagai metode analisis data. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independen t-test* merupakan analisis inferensial atau uji hipotesis yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Minat Belajar Peserta Didik

1. Deskripsi Minat Belajar Kelompok Kontrol

Tabel 2. Deskripsi Data Minat Belajar Peserta Didik Pada Kelompok Kontrol

Deskripsi	Skor Posttest
Ukuran Sampel	32
Skor Maksimum Teoretis	80
Skor Minimum Teoretis	20
Skor Maksimum Empirik	65
Skor Minimum Empirik	37
Rata-rata	51,75
Standar Deviasi	5,64
Varians	31,81

Deskripsi data yang disajikan pada Tabel 2, skor rata-rata yang dicapai oleh 32 peserta didik adalah 51,75.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar Peserta Didik Kelompok Kontrol

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi (f)	Percentase (%)
$65 \leq X \leq 80$	Sangat Tinggi	1	3,13
$50 \leq X < 65$	Tinggi	19	59,38
$35 \leq X < 50$	Rendah	12	37,50
$20 \leq X < 35$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		32	100,00

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Tabel 3 menunjukkan bahwa persentase skor minat belajar peserta didik kelompok kontrol dalam pembelajaran IPS didominasi oleh kategori Tinggi dengan persentase 59,38%.

2. Deskripsi Minat Belajar Kelompok Eksperimen

Tabel 4. Deskripsi Data Minat Belajar Peserta Didik Pada Kelompok Eksperimen

Deskripsi	Skor Posttest
Ukuran Sampel	32
Skor Maksimum Teoretis	80
Skor Minimum Teoretis	20
Skor Maksimum Empirik	68
Skor Minimum Empirik	45
Rata-rata	56,59
Standar Deviasi	6,62
Varians	43,80

Deskripsi data yang disajikan pada Tabel 4, skor rata-rata yang dicapai oleh 32 peserta didik adalah 56,59.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi (f)	Percentase (%)
$65 \leq X \leq 80$	Sangat Tinggi	5	15,63
$50 \leq X < 65$	Tinggi	20	62,50
$35 \leq X < 50$	Rendah	7	21,88
$20 \leq X < 35$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		32	100,00

Tabel 5 menunjukkan bahwa persentase skor minat belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPS didominasi oleh kategori Tinggi dengan persentase 62,50%.

Percobaan menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk studi sosial lebih unggul daripada kelompok kontrol yang tidak menggunakan Quizizz, sebagaimana dibuktikan dengan data di atas, yang juga menampilkan rata-rata skor minat belajar kelompok kontrol.

Analisis Statistik Inferensial (Uji Hipotesis)

Statistik inferensial dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima atau sebaliknya.

1. Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah sebaran datanya normal dilakukan uji normalitas. Aplikasi

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

IBM SPSS *Statistics* 25 digunakan untuk menguji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, dan sebaliknya, maka data diasumsikan didistribusikan secara normal untuk tujuan pengambilan keputusan..

Tabel 6. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Minat Belajar IPS	Kelompok	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		Statistic	df	Sig.
	Post-Test Kontrol	.126	32	.200*
	Post-Test Eksperimen	.103	32	.200*

Dimungkinkan untuk menyimpulkan bahwa data didistribusikan secara normal karena Tabel 6 menunjukkan bahwa kelompok kontrol dan percobaan memiliki nilai signifikansi $0,200 > 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Untuk mengidentifikasi homogen atau tidaknya data penelitian digunakan uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan IBM SPSS *Statistics* 25 dan *Levene-test*. Pengambilan keputusan didasarkan pada asumsi bahwa varians kedua kumpulan data adalah homogen (sama) jika nilai signifikansinya melebihi 0,05, begitu pula sebaliknya.

Tabel 7. Uji Homogenitas *Levene*

Minat Belajar IPS	Based on Mean	<i>Levene</i>			
		Statistic	df1	df2	Sig.
		1.857	1	62	.178

Tabel 7 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikan $0,178 > 0,05$, menunjukkan homogenitas di antara varian kelompok.

3. Uji T

Membandingkan sampel yang tidak berpasangan adalah tujuan dari tes sampel independen. Uji T untuk sampel independen menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 25. Aturan yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 disetujui jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 digunakan untuk membuat pilihan.

Tabel 8. Uji *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar IPS	Equal variances assumed	2.285	.136	-3.151	62	.003

Tabel 8 menunjukkan bahwa uji-test yang diterapkan untuk uji hipotesis pada kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$ yang menunjukkan hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di kelas VII UPT SPF SMPN 40 Makassar dipengaruhi dengan memanfaatkan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SMPN 40 Makassar untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII UPT SPF SMPN 40 Makassar tahun ajaran 2024/2025. Variabel pada penelitian ini terbagi atas variabel bebas yaitu media pembelajaran *Quizizz* sedangkan variabel terikat yaitu minat belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif diperoleh hasil bahwa persentase skor minat belajar peserta didik kelompok kontrol dalam pembelajaran IPS didominasi oleh kategori Tinggi dengan persentase 59,38% sedangkan persentase skor minat belajar peserta didik kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPS didominasi oleh kategori Tinggi dengan persentase 62,50%. Temuan ini menggambarkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat dengan penggunaan *Quizizz*. Penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada kelompok eksperimen berhasil memberikan pengaruh dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS, hasil ini sesuai dengan penelitian (Azzahra & Pramudiani, 2022) bahwa menggunakan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran akan meningkatkan minat siswa dalam belajar, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memungkinkan mereka fokus pada pelajaran dan membuat mereka merasa senang setelah kelas berakhir.

Pengujian hipotesis (analisis inferensial) yang dilakukan yakni untuk mengidentifikasi apakah minat belajar meningkat antara kelas yang menerapkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dengan yang tidak menerapkan. Dari analisis diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari minat belajar siswa yang menerapkan *Quizizz* dengan kelas

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

yang tidak menerapkan, sehingga dapat dikatakan minat belajar meningkat dengan menerapkan *Quizizz*. Hasil ini sejalan dengan penelitian dari (Nurfadillah et al., 2022) menemukan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik dan hasil uji hipotesis yang menunjukkan sifat positif dan signifikan. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ yang berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kelompok yang tidak menerapkan *Quizizz* (kontrol) dengan yang menerapkan *Quizizz* (eksperimen) terhadap minat belajar peserta didik.

Proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas eksperimen dengan menerapkan *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran, minat dan keterlibatan siswa telah meningkat secara signifikan sebagai hasil dari penggunaan *Quizizz* di kelas eksperimen. Temuan observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam frekuensi komunikasi antara peserta didik, guru, dan kegembiraan siswa terhadap pelajaran. Terlibat pada proses pembelajaran. Hal ini mungkin karena *Quizizz* memiliki aspek permainan yang menarik dan memberikan umpan balik yang cepat, yang memotivasi siswa untuk terus belajar. Menurut (Salsabila et al., 2020) menyatakan bahwa menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah metode untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik, *Quizizz* juga merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan menyenangkan, tetapi tidak menghilangkan makna pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada semua orang yang membantu pembuatan artikel studi ini, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar.”

Pertama-tama, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan staf di UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian berlangsung. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik yang telah bersedia menjadi subjek penelitian. Tanpa kehadiran dan kerjasama mereka, penelitian ini tidak dapat dilaksanakan dengan baik.

Peneliti juga menyampaikan terima kasih yang tulus kepada rekan-rekannya atas saran dan kontribusi mereka yang bermanfaat, yang memungkinkan artikel ini disusun dengan lebih efektif.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Terima kasih juga kepada teman-teman dan keluarga, yang tidak pernah gagal menginspirasi dan memotivasi saya secara moral. Dengan sedikit keberuntungan, penelitian ini akan membantu bidang pendidikan dan memberikan kontribusi.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan Quizizz sebagai perangkat pembelajaran memberikan dampak terhadap minat belajar siswa kelas VII UPT SPF SMPN 40 Makassar dengan persentase sebesar 62,50% masuk dalam kategori Tinggi. Menurut temuan penelitian berdasarkan data kelompok kontrol dan eksperimen, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPS berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan agar para pendidik menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran sebagai variasi. *Quizizz* dapat memicu minat belajar siswa, oleh karena itu *Quizizz* terbukti efektif dan layak digunakan di kelas. Penelitian ini dapat menjadi panduan untuk penelitian masa depan yang bertujuan untuk menciptakan strategi pengajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>

Fadhlurrohman, D., Fitriyanti, N., & Nasir, F. (2020). *PRAKTIKALITAS MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ PADA KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA*.

Maspupah, A. , & W. S. R. (2021). *Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz*.

Nurfadillah, E. S., Nur, T., & Ulya, N. (2022). *PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR AL-QUR'AN HADITS SISWA KELAS 4 DI MI AL-UMM KARAWANG*. 9, 2014–2022.

Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Revista Brasileira de Linguística Aplicada.

Yolanda, S., Fitri, S., Universitas, M., & Hamka, I. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional