

The Effect of Quizizz Learning on the Interest in Science Study Class V SDN Wijaya Kusuma 01 West Jakarta City

Asfi Manzilah^{1*}, Mujazi²

Universitas Esa Unggul

Corresponding Author: Asfi Manzilah asfimanzilah53@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Media Quizizz,
Science Learning Interest,
Digital Learning Media

Received : 3 August

Revised : 18 August

Accepted: 23 September

©2023 Manzilah, Mujazi: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study is on the background of the phenomena of a lack of interest in learning student science during the covid pandemic. As we can see during the industrial revolution of 4.0 this requires that all areas including education take advantage of the media technology in learning, but in reality there are teachers who still do not understand and apply the technology media well into learning. The purpose of this study is to know the impact of the use of quizizz learning media on the interest of studying science in Wijaya Kusuma 01 Pagi students class V B. The study is a quantitative study using survey methods. Population in this study of 32 respondents in class V B. a data collection technique on this study using questionnaire and documentation. Hypothetical results by using a partial test (t) obtained $t_{count} = 4,166 > t_{table} = 2,042$ with significant $0,000 < 0,05$. The results showed that H_0 was rejected and H_1 accepted, which means that quizizz learning media variables positive impact on the interest of studying science in Wijaya Kusuma 01 Pagi West Jakarta class V B

Pengaruh Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar IPA Kelas V SDN Wijaya Kusuma 01 Kota Jakarta Barat

Asfi Manzilah^{1*}, Mujazi²

Universitas Esa Unggul

Corresponding Author: Asfi Manzilah asfimanzilah53@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Quizizz, Minat Belajar IPA, Media Pembelajaran Digital

Received : 3 August

Revised : 18 August

Accepted: 23 September

©2023 Manzilah, Mujazi: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena kurangnya minat belajar IPA siswa pada masa pandemi covid. Seperti yang kita lihat pada masa revolusi industri 4.0 hal ini mengharuskan semua bidang termasuk pendidikan memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran, namun kenyataannya masih ada guru yang belum memahami dan menerapkan media teknologi dengan baik dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kuis terhadap minat belajar IPA siswa Wijaya Kusuma 01 Pagi kelas V B. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 32 responden kelas V B. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil hipotesis dengan menggunakan uji parsial (t) diperoleh $t_{hitung} = 4,166 > t_{tabel} = 2,042$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti variabel media pembelajaran Quizizz berpengaruh positif terhadap minat belajar sains di kelas V B Wijaya Kusuma 01 Pagi Jakarta Barat

PENDAHULUAN

Saat ini dunia telah berada pada *industrial revolution 4.0*. *Industrial revolution* ini menandakan bahwa teknologi informasi menyebar luas ke segala bidang (Hapudin, 2020). Teknologi informasi menjadi sangat berkembang pesat di seluruh bidang salah satunya adalah bidang pendidikan (Usmaedi, 2021). Setiap manusia memiliki kewajiban untuk menempuh ke jenjang pendidikan. Jika kita menempuh pendidikan maka akan semakin bertumbuh dan berkembang pada setiap individu untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, mendapat pengetahuan baru, memiliki kepribadian yang baik serta menjadi individu yang berkualitas melalui kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran ini sangat mengutamakan keaktifan belajar dari siswa dan interaksi antara siswa dengan guru harus baik. Untuk melihat kemajuan belajar siswa, bisa diamati melalui tingkat pengetahuan, kemampuan dan keterampilan siswa. Tidak hanya itu saja, faktor keberhasilan pembelajaran lainnya terdapat pada ketepatan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan dapat menggunakan media saat proses pembelajaran, karena dengan adanya media yang dipakai oleh guru dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk mau belajar (Salsabila et al., 2020).

Untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju tentunya media pembelajaran yang digunakan guru juga harus berbasis teknologi. Sehingga dapat tercipta media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efisien (Syofyan & Ismail, 2018). Dalam pembelajaran daring, media pembelajaran dengan berbasis teknologi ini mampu memberikan dampak yang baik kepada guru untuk penyampaian materi kepada siswa.

Seperti yang kita ketahui bahwa COVID 19 muncul pertama kali di Wuhan, China pada akhir tahun 2019. COVID 19 ini pertama kali tersebar di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Pada tanggal 16 Maret 2020 pemerintah mulai meliburkan sekolah-sekolah dan perguruan tinggi dari Sabang sampai Merauke selama 14 hari untuk memutus rantai penularan virus. Dengan bertambahnya korban COVID 19 di Indonesia, pemerintah masih meliburkan sekolah dan perguruan tinggi sampai waktu yang tidak ditentukan. Persebaran COVID 19 ini semakin bertambah, yang mana pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan belajar dari rumah untuk para siswa. Pihak sekolah harus mempunyai pembelajaran alternatif untuk siswa dengan menggunakan teknologi saat ini yaitu dengan pembelajaran daring dimana pembelajaran ini diharuskan untuk memiliki *handphone*.

Selama masa wabah COVID 19 masih tersebar di Indonesia, banyak memberikan dampak terlebih lagi dalam bidang pendidikan. Pembelajaran sebelumnya adalah pembelajaran luring berubah menjadi daring atau yang biasa disebut pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini harus diterapkan di semua sekolah di seluruh dunia. Melalui surat edaran yang sudah disebar oleh kemendikbud tentang pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi COVID 19 ini, siswa-siswi diharapkan untuk tetap belajar dari rumah atau yang biasa disebut dengan pembelajaran daring supaya memberikan pengalaman yang baru bagi siswa (Mujazi et al., 2020). Jadi, semua kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran seperti penyampaian materi, absensi, ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester dilakukan dengan melalui media internet.

Ketika pembelajaran jarak jauh dilaksanakan minat belajar siswa menjadi persoalan yang harus dibahas saat ini. Karena minat belajar siswa yang kurang akan mengganggu aktivitas belajar mengajar bagi guru. Pada saat pembelajaran jarak jauh, ketika guru memberikan tugas kepada siswa ternyata masih banyak nilai siswa yang dibawah ketuntasan minimum (KKM). Tidak jarang juga ada siswa yang hanya absen saja, setelah itu mengabaikan tugas yang guru berikan. Pada saat guru mengadakan ulangan harian mata pelajaran IPA, ada beberapa siswa yang telat mengerjakan bahkan ada yang tidak mengerjakan. Setelah ulangan diperiksa oleh guru, ternyata masih banyak nilai siswa yang tidak tuntas. Maka dari itu, guru berperan sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang maksimal (Putri & Syofyan, 2019).

Minat dalam belajar memiliki beberapa pengaruh diantaranya pengaruh dari aspek internal dan juga aspek eksternal. Salah satu pengaruh dari aspek internal adalah perhatian dalam belajar. Perhatian siswa dalam belajar hanya dapat bertahan beberapa saat. Jika menurut siswa pembelajaran itu bosan maka konsentrasi siswa akan hilang dan membuat minat belajar siswa turun. Sedangkan salah pengaruh minat belajar siswa dalam aspek eksternal antara lain adalah dari sekolah dan keluarga. Salah satu contoh aspek eksternal dari keluarga yaitu adanya masalah perekonomian, hubungan antara keluarga tidak harmonis, dan kurangnya perhatian dari kedua orang tua. Kemudian salah satu contoh aspek sekolah yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Kurangnya ilmu pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi membuat minat belajar siswa menurun, dikarenakan guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Maka dari itu, siswa masih kesulitan untuk mempelajari materi IPA. Dengan adanya pandemi COVID 19 seharusnya guru dapat mengubah model pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang lebih menarik siswa untuk belajar (Mujazi et al., 2021). Selama pembelajaran jarak jauh guru harus lebih *up to date* dalam segala perkembangan yang ada salah satunya adalah media pembelajaran. Jika guru masih menggunakan pembelajaran konvensional pada saat pembelajaran jarak jauh, siswa akan merasakan bosan dan tidak ada gairah untuk belajar.

Peran guru di era revolusi industri 4.0 ini sangat penting karena era ini harus mengubah *mindset* pendidik bahwa perubahan yang harus dilakukan itu bukan hanya sistem pengajarannya, tetapi yang lebih penting adalah mengubah pola pikir pada konsep pendidikan (Hapudin, 2022).

Suasana belajar dapat menyenangkan dan menumbuhkan rasa keingintahuan siswa untuk belajar apabila guru dapat menerapkan media pembelajaran yang interaktif saat proses pembelajaran. Karena media belajar yang digunakan guru dapat membuat siswa senang dalam belajar maka minat belajar siswa pun akan bertambah. Oleh sebab itu guru harus meningkatkan *skill* dalam menerapkan media pembelajaran supaya lebih interaktif, menarik, dan menimbulkan interaksi antar guru dan siswa salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan. Adanya permainan dalam pembelajaran membuat siswa menjadi merasa ingin tahu dan memiliki tantangan untuk menyelesaikan permainan tersebut (Yolanda & Meilana, 2021).

Media pembelajaran berbasis permainan yang tepat digunakan untuk pembelajaran IPA adalah media *quizizz*. Dengan menggunakan media *quizizz* dapat membantu memperlihatkan pembelajaran secara nyata atau konkret, agar siswa mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru (Syofyan & Windasari, 2019). Hal ini dapat membuat minat belajar IPA siswa kelas V meningkat, karena dengan menggunakan media pembelajaran memberikan suasana baru bagi siswa dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan oleh guru di sekolah kepada siswa sekolah dasar.

Media *quizizz* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang terdiri dari kuis-kuis interaktif, sarana menyampaikan materi pelajaran, dan sebagai media evaluasi yang menyenangkan. Sehingga jika guru ingin memberikan tugas penilaian dapat dengan mudah menggunakan *quizizz*. Tugas yang diberikan juga dapat dikerjakan untuk pekerjaan rumah atau juga dapat dikerjakan langsung di saat pembelajaran tatap muka bersama dengan siswa lainnya. Dengan adanya media pembelajaran *quizizz* siswa menjadi tidak bosan saat mengerjakan tugas yang diberikan guru. Karena ada fitur-fitur yang sudah disediakan oleh *quizizz* seperti *background* yang dapat dipilih siswa, musik, ada gambar-gambar lucu setelah pertanyaan dan lainnya.

Setiap media pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Salah satu kekurangan terbesar yang ada di media pembelajaran *quizizz* yaitu bergantung dengan jaringan internet, jika jaringan internet lemah maka *quizizz* tidak dapat berjalan dengan baik. Salah satu kelebihan media pembelajaran *quizizz* adalah soal tes dapat diatur dengan jangka waktu yang singkat, sehingga siswa tidak memiliki waktu untuk menyontek ke teman lainnya bahkan melihat ke buku catatan sekali pun. Media pembelajaran *quizizz* dapat digunakan melalui *smartphone*, tablet, komputer dan laptop. Jika guru tidak memiliki sarana tersebut maka guru tidak dapat menggunakan *quizizz*. Maka dari itu, fasilitas dalam penggunaan media pembelajaran *quizizz* harus terpenuhi dengan baik.

Dari permasalahan yang sudah diuraikan, sama halnya dengan permasalahan yang terjadi di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi. Minat belajar siswa menurun sejak diterapkan pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang diterapkan guru hanya menggunakan *whatsapp group*, dan menggunakan *google meeting*. Guru menggunakan *whatsapp group* untuk memberikan tugas kepada siswa, sedangkan *google meet* untuk menyampaikan materi pelajaran IPA yang berpatokan dengan buku pelajaran. Guru kelas V di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi masih kurang memiliki ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran berbentuk digital yang dapat menjadikan inovasi dan kreativitas dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru hanya menggunakan *whatsapp group* dan *google meet*, hal ini membuat siswa jenuh dalam belajar sehingga minat belajar siswa mengalami penurunan.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran quizizz adalah media pembelajaran berbasis digital yang terdiri dari beberapa fitur seperti kuis, survei, game dan juga diskusi. Media pembelajaran quizizz berisi tentang materi-materi pelajaran yang sudah dikemas dalam bentuk pertanyaan interaktif dengan berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran dan lainnya yang dapat dibuat sendiri oleh guru (Al Mawaddah et al., 2021).

Hal ini diperjelas oleh pendapat (Salsabila et al., 2020) yang menyatakan bahwa quizizz merupakan aplikasi games dalam bidang pendidikan yang bersifat fleksibel. Selain dapat digunakan untuk sarana menyampaikan materi, aplikasi quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan juga menyenangkan.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Citra & Rosy, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Minat Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati, gairah dan keinginan yang tinggi. Minat merupakan keinginan yang tumbuh dengan sendirinya dari dalam hati seseorang. Minat adalah sikap seseorang dengan adanya rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang lebih terhadap suatu hal apapun tanpa adanya dorongan dari pihak siapapun (Dalimunthe, 2020). Minat merupakan pusat perhatian dan reaksi terhadap suatu objek atau situasi tertentu yang ditimbulkan oleh rasa senang dari diri sendiri (Azhari, 2020).

Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Matondang, 2018) yang menyatakan bahwa minat diartikan dengan timbulnya rasa ketertarikan dan keterlibatan seseorang dengan sepenuh hati pada bidang studi tertentu, dan merasa bahwa dirinya menyukai hal tersebut yang memberikan manfaat untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baru.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa minat merupakan sikap individu yang menimbulkan ketertarikan, suka dan keingintahuan yang tinggi terhadap suatu hal tertentu yang berasal dari dalam diri sendiri.

Minat belajar adalah sikap kecenderungan seseorang untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan dari siapapun untuk melakukan sesuatu yang akan mengalami perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku (Damanik, 2018). Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang yang ingin belajar dengan penuh kesadaran dan memiliki dorongan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Prihatini, 2017).

Hal ini sejalan dengan pendapat (Firmansyah, 2015) yang mengemukakan bahwa minat belajar diartikan sebagai keinginan atau kebutuhan yang timbul dari diri sendiri dan pengalaman belajar seseorang yang tercipta oleh rasa aman dan nyaman dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang Relevan

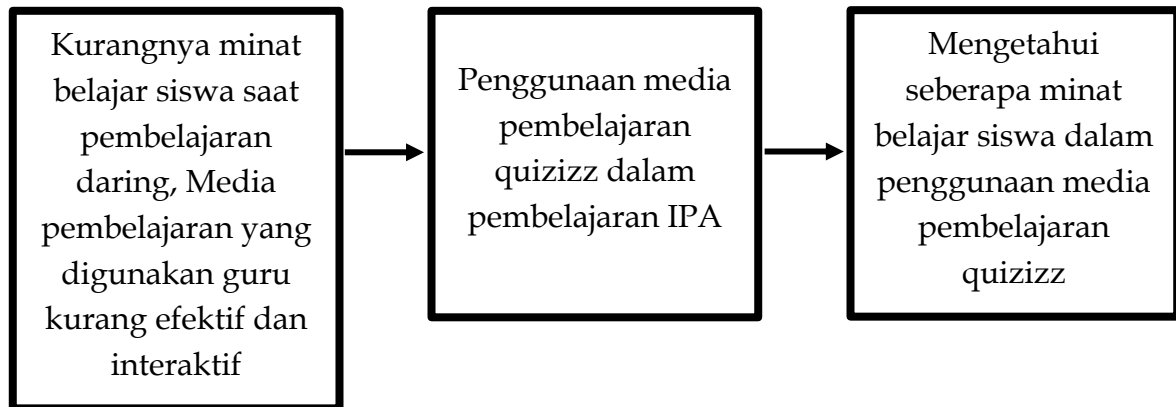
1. Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni (2021) telah melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 72,1%. Kedua indikator pada penelitian ini memiliki nilai signifikansi $< 0,05$.
2. Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilana (2021) telah melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat belajar dengan hasil thitung lebih besar dari ttabel ($9,71 > 2,011$).
3. Widayanti dan Purnama Syae Purrohman (2021) telah melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t hitung $> t$ tabel yaitu $13,487 > 2,0084$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara atau pernyataan yang sudah dituliskan oleh peneliti di rumusan masalah. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar IPA

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar IPA.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODOLOGI

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan variabel media pembelajaran *quizizz* (X) terhadap minat belajar (Y). Siswa kelas V B merupakan populasi dalam penelitian ini yang berjumlah 32 siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan sama bagi anggota populasi sehingga orang-orang tertentu saja yang dapat dijadikan sampel (Sugiyono, 2015). Pada teknik non probability sampling, penulis menggunakan teknik sampling jenuh. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel, yaitu kelas V B berjumlah 32 siswa.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mana akan dijelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu media pembelajaran *quizizz* (X) dan variabel minat belajar (Y). Penulis memperoleh data dengan menyebarkan angket kepada responden dengan penetapan skor menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 jawaban alternatif yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket penelitian disebarkan kepada sampel penelitian yaitu siswa kelas V B SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi Jakarta Barat dengan jumlah 32 responden.

Hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS *for windows release 23*.

Teknik Analisis Data

Tabel 1. Uji Regresi Linear Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.419	7.992		2.930	.006
	Media Pembelajaran Quizizz	.567	.136	.605	4166.	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Diperoleh hasil perhitungan regresi linear sederhana yaitu :
Nilai konstanta (α) mendapatkan 23,419 serta nilai koefisien regresi mendapatkan 0,567, sehingga nilai persamaan regresinya yaitu $\hat{Y} = 23,419 + 0,567x$

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.89839331
Most Extreme Differences	Absolute	.124
	Positive	.124
	Negative	-.082
Test Statistic		.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil uji normalitas pada tabel diatas menggunakan uji *Liliefors*, dan diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, berarti data tersebut berdistribusi normal. Dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima.

Uji Korelasi (r)

Tabel 3. Uji Korelasi (R)

		Media Pembelajaran Quizizz	Minat Belajar
Media Pembelajaran Quizizz	Pearson Correlation	1	.605**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Minat Belajar	Pearson Correlation	.605**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi tabel diatas dapat dilihat nilai korelasi variabel *independent* dan *dependent* adalah 0,605 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan begitu berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel *independent* dan *dependent*.

Uji Determinasi (r^2)

Tabel 4. Uji Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.605 ^a	.367	.345	8.029

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Quizizz

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Hasil determinasi tabel di atas mendapatkan nilai *R square* sebesar 0,367, yang berarti 36,7% variabel *dependent* yaitu minat belajar dapat diuraikan oleh variabel *independent* yaitu media pembelajaran *quizizz*. Sedangkan sisanya 63,8% dipengaruhi oleh factor penelitian.

Uji Parsial (t)

Tabel 5. Uji Parsial (T)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	23.419	7.992		2.930	.006
Media Pembelajaran Quizizz	.567	.136	.605	4.166	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima, tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji parsial, memperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 4,166 > t_{tabel} sebesar 2,042 mendapatkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil tersebut berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penulis dan dari penelitian yang relevan maka dinyatakan bahwa media pembelajaran *quizizz* berpengaruh sangat signifikan dan positif terhadap minat belajar siswa dengan indikator variabel X yaitu kemudahan siswa dalam menggunakan media *quizizz*, terdapat manfaat *quizizz* dalam pembelajaran, memberikan penguasaan materi yang baik kepada siswa dan adanya rasa kepuasan saat menggunakan media *quizizz*. Sedangkan indikator variabel Y yaitu rasa senang siswa terhadap pembelajaran, ketertarikan siswa untuk belajar, perhatian siswa dalam belajar dan keterlibatan serta keaktifan siswa saat belajar. Maka dinyatakan dari hasil uji parsial menggunakan bantuan SPSS *for windows release 23* diperoleh t_{hitung} sebesar 4,166 dan t_{tabel} sebesar 2,042. Dengan begitu dapat dituliskan 4,166 > 2,042 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh positif media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan data yang telah dianalisis dari hasil penelitian, maka diperoleh hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V B SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi, dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji parsial terdapat pengaruh secara positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar. Dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 diterima.

Berdasarkan dari kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian, penulis memberikan beberapa saran terkait media pembelajaran quizizz dan minat belajar.

1. Bagi sekolah, diharapkan adanya pelatihan khusus untuk para guru yang kurang menguasai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pada saat pembelajaran guru dapat menggunakannya dengan baik.
2. Bagi guru, diharapkan untuk tetap mengikuti perkembangan zaman dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif, menarik serta inovatif agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

PENELITIAN LANJUTAN

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan menggunakan objek serta tempat penelitian berbeda namun tetap ada kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran quizizz dan minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi Kota Jakarta Barat".

Penulisan skripsi yang saya susun ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA, IPU. Selaku Rektor Universitas Esa Unggul.
2. Ibu Dr. Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul.
3. Ibu Dr. Ratnawati, S.Pd., M.M., M.Pd. Selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul.
4. Bapak Dr. Mujazi, S.KM., M.Pd. Selaku Kepala Prodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul sekaligus pembimbing

skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan saya selama penyusunan skripsi.

5. Bapak Dr. Muhammad Soleh Hapudin., M.Si. Selaku Dosen Penguji Pertama.
6. Bapak Dr. Abdul Halim, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Penguji Kedua.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul.
8. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, memberikan motivasi dan juga dukungan.
9. Teman-teman seperjuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul yang telah mendukung, memberikan motivasi dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak yang telah penulis sebutkan mendapat pahala berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa, semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Azhari, A. M. (2020). *Pengembangan Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Peserta Didik Melalui Model Kontekstual*. edarxiv.org
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2), 99–108. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMA/article/view/1381/1183>
- Damanik, E. (2018). Dampak Seminar dan Workshop Accurate Terhadap Minat Belajar Software Akuntansi. *Jurnal Tekinkom*, 1(1), 41–46. <http://jurnal.murnisadar.ac.id/index.php/Tekinkom/article/view/50>
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Hapudin, M. S. (2020). Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Budaya Sekolah (Culture School). *Proceeding Literasi Dalam*

- Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenia*, 299–307.
<http://103.114.35.30/index.php/Pro/article/view/4835/2797>
- Hapudin, M. S. (2022). *Digital Mindset of Behaviour: Teori dan Konsep Pengembangan Kompetensi Guru Menghadapi Transformasi Digital* (A. Suslia (ed.); Edisi Pert). Salemba Humanika.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. In *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, Issue 2). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215/952>
- Mujazi, Ningrum, D. W., Elqosamah, N. A., Mahareka, R., & Cahyaningrum, D. E. N. (2020). Inovasi Belajar Daring Pada Masa Pandemi. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 4, 190–194. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/26>
- Mujazi, Pandu, F. B., & Indriyani, A. (2021). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa COVID-19. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 4, 263–268. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/174/179>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 7(2), 171–179. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>
- Putri, S. T., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru Kelas Terhadap Minat Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 02. *Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1), 1–11. <https://digilib.esaunggul.ac.id/pengaruh-kompetensi-guru-kelas-terhadap-minat-belajar-siswa-kelas-iv-pada-mata-pelajaran-ipa-di-sekolah-dasar-negeri-tanjung-duren-utara-02-18438.html>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUIJ |*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Syofyan, H., & Ismail. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(April), 65–75. <https://ojs.unida.ac.id/QH/article/view/1189/pdf>
- Usmaedi. (2021). Education Curriculum for Society 5,0 to The next Decade. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 4(2), 63–79. <https://stkipsetiabudhi.ejournal.id/jpds/article/view/94>
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13.

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/JPD.010.01/7072>

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915-921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>