


Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Aplikasi Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 4 Bone

Mirnawati¹, Haeril², Sahiruddin³

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, Jl. Abu Dg Pasolong No.62, Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia
E-mail: mw594241@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.814>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 11 May 2025

Revised: 18 May 2025

Accepted: 24 May 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran *Aplikasi Quizizz*, Minat Belajar

Keywords:

Quizizz Application
Learning Media, Interest in Learning



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa kelas IX OTKP SMK Negeri 4 Bone yang berjumlah 30 siswa dengan 24 item pernyataan variabel X dan Y. Desain penelitian yang digunakan adalah Ex post facto dan teknik analisis regresi linier sederhana serta uji-t dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Media pembelajaran aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar berdasarkan hasil uji-t dengan nilai tanda (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai signifikan < 0,05, dimana nilai t hitung > nilai t tabel yaitu $18,264 > 2,04841$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar siswa kelas IX OTKP SMK Negeri 4 Bone.

This research aims to determine the effect of quizizz application learning media on student learning interest in class IX OTKP SMK Negeri 4 Bone students totaling 30 students with 24 statement items of variables X and Y. The research design is Ex post facto and simple linear regressive analysis technique and t test with the help of SPSS version 26. The results showed that: Quizizz application learning media affects learning interest based on the results of the t test with a sign value (2-tailed) of 0.000 which is less than the significant value <0.05, where the tcount> ttable value is $18.264 > 2.04841$. So it can be concluded that there is an Effect of Learning Media quizizz application on Learning Interest in class IX OTKP students at SMK Negeri 4 Bone.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Mirnawati, et al (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Aplikasi Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 4 Bone, 3(4) 1952-1960. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.814>

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi aspek penting pada kehidupan manusia. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan pengetahuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Berdasarkan hal tersebut pendidikan nasional bertugas untuk membentuk individu yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Maka, pendidikan tersebut membantu siswa untuk memaksimalkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan efektif siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, pembelajaran pun terus berkembang.

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan ini banyak bergantung pada proses belajar. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, Sudjana dalam Naida (2018).

Menurut Slameto (2019 : 180) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu

hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat yang ada dalam dirinya. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang.

Minat perlu mendapat perhatian khusus karena merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan guru harus dapat meningkatkan kesiapan siswanya. Semangat belajar terjadi ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Dalam hal ini, guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang kondusif yang membuat siswa tertarik untuk belajar, senang belajar, dan tidak mudah bosan.

Hal ini pembelajaran setiap satuan pendidikan harus bersifat interaktif, inspiratif dan menyenangkan, serta media massa sangat dibutuhkan dan memegang peranan penting. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Maka materi media pembelajaran ini merupakan materi minimal yang dipersiapkan untuk para pengajar (Guru), dan para guru diharapkan dapat menggunakan media secara efisien dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas kepada siswa. Maka materi media pembelajaran ini merupakan materi minimal yang dipersiapkan untuk para pengajar (Guru), dan para guru diharapkan dapat menggunakan media secara efisien dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas kepada siswa. Pada saat ini telah berkembang pesat multimedia, namun belum semua guru dapat memanfaatkannya, untuk itu para guru dituntut untuk lebih profesional agar dapat memanfaatkan multimedia yang ada dengan terlebih dahulu perlu menguasai media sederhana yang merupakan dasar pengembangan media pembelajaran.

Di zaman yang selalu berubah dan perkembangan teknologi, belajar menuntut lebih banyak kegiatan dari siswa, oleh karena itu komputer atau perangkat dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Banyak metode pembelajaran yang telah dikembangkan dimana siswa aktif berpartisipasi melalui rangsangan media komputer, salah satunya adalah penggunaan kuis. Karena jika siswa yang sulit memahami materi pelajaran akan mengurangi minat mereka untuk belajar (Nasution, et al : 2021:34).

Febrianti et al dalam Indah Cahya Sagala (2021:55) Menyatakan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran online berpengaruh terhadap minat belajar, dimana ada minat belajar siswa yang menurun, yang disebabkan oleh rasa bosan, kesulitan akses internet, kondisi lingkungan sekitar rumah yang tidak kondusif. Ketika siswa kehilangan minatnya untuk belajar, tentu akan berdampak kepada hasil belajarnya. Dalam hal ini penulis mencoba menguraikan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu media yang digunakan oleh guru atau pengajar. Media dalam hal pembelajaran online adalah media yang menggunakan jaringan internet.

Aplikasi *quizizz* merupakan program berbasis permainan kuis interaktif yang terintegrasi dengan permainan yang dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar sebagai seorang guru. *Quizizz* menawarkan berbagai pertanyaan kuis dari perspektif yang berbeda. Aplikasi ini juga dapat mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kuis dapat digunakan tidak hanya oleh guru tetapi juga oleh siswa menggunakan getget, notebook, komputer atau laptop. (Solikah, 2020 : 2).

Penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz* berdampak positif bagi guru dan siswa. Guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan *quizizz* dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan bagi siswa, dalam *quizizz* terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Mulyati & Evendi : 2020).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pelajaran yang disajikan dengan bantuan media *quizizz* terlihat lebih menarik dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar.

Sesuai dengan hasil observasi awal peneliti di sekolah SMKN 4 Bone, Sebagian besar siswa sering bermasalah dengan minat belajar karena lingkungan belajar yang digunakan guru kurang menarik. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran biasanya bersifat pasif, yaitu hanya sebagai penerima, sedangkan pembelajaran lebih dipusatkan pada guru guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa lebih cenderung bosan dalam proses pembelajaran apalagi jika proses pembelajaran itu melalui *daring*. Oleh karena itu keadaan diatas perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar

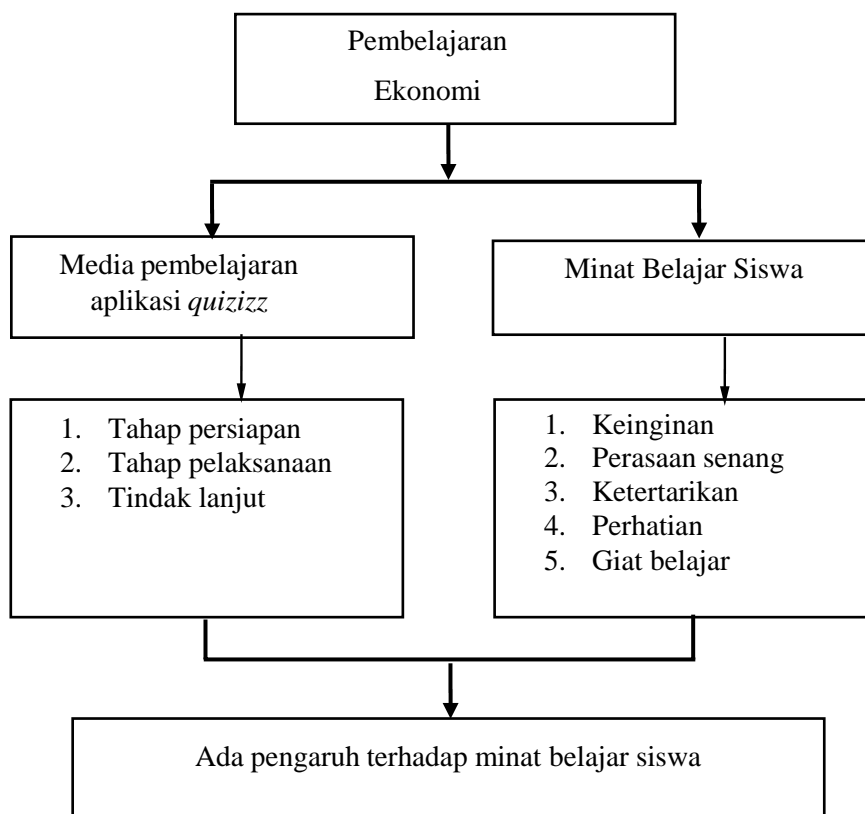
minat belajar siswa dapat meningkat. Jadi, salah satu solusi pemecahannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran ekonomi siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bone”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Ex-post Facto*. Definisi *Ex-post Facto* menurut Sugiyono (2019:50) yaitu melakukan penelitian pada suatu peristiwa yang sudah terjadi guna mengetahui beberapa faktor yang menetapkan sebab kemungkinan terjadi pada kejadian yang telah dikaji tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan eksperimen atau intervensi langsung, melainkan menganalisis data yang sudah ada atau menggunakan informasi dari kejadian masa lalu untuk menarik kesimpulan.

Desain penelitian merupakan strategi yang dipilih oleh peneliti dimana komponen penelitian diintegrasikan secara sistematis dan menyeluruh untuk membahas serta menganalisis prioritas penelitian. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah paradigma sederhana. Paradigma sederhana adalah paradigma dimana penelitian terdiri atas satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Diantaranya sebagai berikut :



Gambar 1 Desain Penelitian

Populasi dan Sampel

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bone yang berlokasi di di jalan Poros Bone-Sinjai Km6. Corawali. Kecamatan Barebbo. Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2024. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bone yang terdiri dari enam kelas yaitu XI AK, XI OTKP, XI TKJ, XI TBSM, XI ATPH dan XI TPL dengan jumlah keseluruhan 114 siswa yaitu terdiri dari 76 siswa laki-laki dan 38 siswa perempuan. Pengambilan sampel ditentukan secara *purposive sampling*, yakni mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan sebagai sampel penelitian Berikut siswa yang dijadikan sampel adalah siswa kelas XI OTKP yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 23 perempuan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sarana penelitian yang berupa seperangkat tes dan sebagainya untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan. Instrumen ini berisi serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Pertanyaan dapat berupa pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan yang memungkinkan responden memberikan tanggapan bebas (Creswell, 2014). Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu menggunakan metode observasi, dokumentasi dan angket/kuesioner, sebanyak 24 nomor dengan berbentuk skala likert yang terdiri dari pernyataan atau pertanyaan serta serangkaian jawaban berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Dengan analisis menggunakan *software SPSS versi 26*. Metode kuesioner (angket) berupa pernyataan digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai minat belajar yang dipengaruhi oleh model pembelajaran aplikasi *quizizz*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2019 : 296) dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu observasi (pengamatan langsung), kuesioner, dan dokumentasi adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengamatan langsung terhadap objek yang relevan dengan studi. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung untuk mengkaji aktivitas belajar siswa kelas XI SMKN 4 Bone.

2. Angket

Angket respon siswa untuk mengklarifikasi tanggapan siswa terhadap pemanfaatan lingkungan belajar melalui aplikasi kuis dan pertanyaan tanggapan siswa tentang minat belajar siswa.

3. Dokumentasi

Metode dokumenter berarti mengumpulkan informasi berdasarkan data yang ada. Dokumentasi tersebut merupakan bukti adanya proses penelitian di lingkungan sekolah yang dieksplorasi dalam bentuk foto.

Teknik Analisis Data

1. Uji instrumen

Uji instrumen pada penelitian dilakukan untuk melihat soal soal yang ada dapat atau tidak dapat digunakan sebagai instrument dalam penelitian. Dari hasil uji instrumen, maka akan diperoleh data dari uji validitas, dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Jika nilai $sig. (2-tailed) < 0,05$ dan *pearson correlation* bernilai positif, maka item pertanyaan dapat dinilai dan dikatakan valid dan begitupun sebaliknya.

Tabel 1 Interpretasi Validitas

Koefisien Korelasi (r_{xy})	Kriteria Valid
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0, 61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Cukup
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Suharsimi Arikunto (2020:75)

b. Uji Reliabilitas

Jika nilai *cronbach's alpha* berada di bawah 0,6, maka instrument dinyatakan tidak reliabilitas.

Tabel 2 Interpretasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi (r_{11})	Kriteria Reliabilitas
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0, 61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Cukup
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Suharsimi Arikunto (2020:75)

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Sederhana

Persamaan regresi linier sederhana merupakan suatu model persamaan yang menggambarkan hubungan satu variabel bebas/ *predictor* (X) dengan satu variabel tak bebas/ *response* (Y). Rumus persamaan regresi linier sederhana, yaitu sebagai berikut:

Keterangan :

$$Y^{\wedge} = a + bX$$

Y : variabel dependen (minat belajar)

X : variabel independen (model pembelajaran aplikasi *quizizz*)

a : konstanta (titik potong Y)

b : koefisien dari variabel X

3. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan atau pengaruh antara variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen sebagai berikut. Rumus menghitung nilai t hitung menggunakan rumus :

Keterangan :

r = koefisien regresi

n = jumlah *responden*

t = uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Untuk mengetahui data tentang seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa, peneliti menggunakan angket yang disebarkan kepada objek yang menjadi sampel penelitian sebanyak 30 responden siswa SMK Negeri 4 Bone yang diambil dari populasi. Dengan menggunakan uji validitas manual excel 2013 dan uji validitas *SPSS V.26* aplikasi *quizizz* sebanyak 14 pernyataan dan minat belajar sebanyak 10 pernyataan dengan jumlah skor total 24 item pernyataan.

Tabel 3 Uji Validitas

Variabel	No. Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
Aplikasi <i>Quizizz</i>	X1	0,566	0,361	Valid
	X2	0,692	0,361	Valid
	X3	0,647	0,361	Valid
	X4	0,543	0,361	Valid
	X5	0,409	0,361	Valid
	X6	0,545	0,361	Valid
	X7	0,525	0,361	Valid
	X8	0,38	0,361	Valid
	X9	0,482	0,361	Valid
	X10	0,644	0,361	Valid
	X11	0,791	0,361	Valid
	X12	0,647	0,361	Valid
	X13	0,667	0,361	Valid
	X14	0,791	0,361	Valid
Minat Belajar Siswa	Y1	0,441	0,361	Valid
	Y2	0,855	0,361	Valid
	Y3	0,789	0,361	Valid

	Y4	0,833	0,361	Valid
	Y5	0,847	0,361	Valid
	Y6	0,526	0,361	Valid
	Y7	0,604	0,361	Valid
	Y8	0,567	0,361	Valid
	Y9	0,671	0,361	Valid
	Y10	0,441	0,361	Valid

Sumber : Data *Primer* (diolah), 2024

Berdasarkan uji olah data *SPSS for Windows versi 26* dengan 24 item pernyataan mengenai aplikasi *quizizz* (X) dan minat belajar siswa (Y) siswa kelas XI OTKP SMK Negeri 4 Bone yang diperoleh dari 30 responden bahwa variabel X dan Y dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0.361.

b. Uji Reabilitas

Tabel 4 Uji Reabilitas

N0.	Variabel Penelitian	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Aplikasi <i>quizizz</i> (X)	0,854	Reliabel
2	Minat Belajar (Y)	0,753	Reliabel

Sumber : Data *Primer* (diolah), 2024

Berdasarkan hasil uji reabilitas di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai reabilitas variabel penelitian aplikasi *quizizz* X (0,854) dan minat belajar siswa Y (0,753) masing-masing nilai *cronbach's alpha* > 0,60 yang berarti bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi Sederhana

Tabel 5 Uji Regresi Sederhana

Model	Standardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.
				Beta		
1	(Constant)	6,046	2,466		2,452	0,021
	Pengaruh Aplikasi <i>Quizizz</i>	0,753	0,041	0,960	18,264	0,000

Dependent Variable: Jumlah Y Sumber : *Output SPSS 26*

Hasil Persamaan dari tabel diatas yaitu :

$$Y = a+bX$$

$$Y = 6,046 + 0,753$$

Keterangan :

Y : variabel dependen (minat belajar)

X : variabel independen (aplikasi *quizizz*)

a : konstanta (titik potong Y)

b : koefisien dari variabel X

Dari persamaan di atas dapat dijelaskan bahwa :

- Nilai konstanta dari *unstandardized coefficients*, sebesar 6.046 menyatakan bahwa jika nilai konstan variabel media aplikasi *quizizz* nol, maka minat belajar adalah sebesar 6.046 satuan.
- Nilai aplikasi *quizizz* sebesar 0.753 menunjukkan bahwa peningkatan aplikasi *quizizz* sebesar 1 satuan angka akan mengakibatkan kenaikan Minat belajar sebesar 0.753 dengan asumsi variabel lain konstan.

2. Uji t Parsial

Tabel 6 Uji t

Model	Standardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.
				Beta		
1	(Constant)	6,046	2,466		2,452	0,021
	Pengaruh Aplikasi Quizizz	0,753	0,041	0,960	18,264	0,000

Sumber : *Output SPSS 26*

Pada uji membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dimana dasar pengambilan keputusan yaitu :

- Jika nilai t_{hitung} lebih besar $>$ dari t_{tabel} maka ada pengaruh media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa.
- Sebaliknya, jika nilai t_{hitung} lebih kecil $<$ t_{tabel} maka tidak ada pengaruh media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa.
- Nilai signifikan variabel X sebesar $0,000 < 0,005$ dan nilai t_{hitung} $18,264 > t_{tabel}$ $df=28$ (2.04841), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel media aplikasi *quizizz* (X) terhadap minat belajar (Y).

Pembahasan

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu pada kelas XI OTKP di SMK Negeri 4 Bone yang terdiri dari 30 siswa. Dengan menggunakan program *IMB SPSS statistic version 26* pada uji validitas, uji reabilitas, uji hipotesis, dan uji T pada setiap variabel sebagai berikut:

Untuk kuesioner pada lembar media aplikasi *quizizz*, pernyataan per-1 sebagian besar yang menyatakan “Setuju” Sebanyak 19 Orang (63,3%) dan “Kurang Setuju” 1 Orang (3,3%), Pernyataan ke-2 yang menyatakan “Sangat Setuju” yaitu sebanyak 23 (70,9%). Pernyataan ke-3 yang memilih “Setuju” sebanyak 22 orang (73,3%). Pernyataan ke-4 sebagian besar yang menyatakan “Sangat Setuju” sebanyak 20 orang (66,7%), pernyataan ke-5 sebagian besar memilih “Setuju” sebanyak 19 orang (63,3%). Pernyataan ke-6 yang memilih “Setuju” sebanyak 23 orang (76,7%). Pernyataan ke- 7 yang memilih “Setuju” sebanyak 20 orang (66,7%). Pernyataan ke-8 sebagian besar memilih “Setuju” sebanyak 23 orang (76,7%) dan “Kurang Setuju” 1 Orang (3,3%) . Pernyataan 9 yang memilih “Setuju” sebanyak 19 orang (63,3%) dan “Kurang Setuju” 1 Orang (3,3%). Pernyataan 10 sebagian besar memilih “Setuju” 21 orang (70,0%) dan “Kurang Setuju” 1 Orang (3,3%). Pernyataan 11 “Setuju” sebanyak 24 orang (80,0%). Pernyataan 12 “Setuju” sebanyak 22 orang (73,3%). Pernyataan 13 sebagian besar memilih “Setuju” 22 orang (73,3%). Pernyataan 14 “Setuju” sebanyak 24 orang (80,0%). Dengan hal ini diketahui seluruh siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan menggunakan aplikasi *quizizz* dengan nilai sangat tinggi 85.

Untuk kuesioner lembar minat belajar, pada tabel Y pernyataan 1 sebagian besar yang menyatakan Sangat Setuju” sebanyak 17 Orang (56,7%) Pernyataan ke-2 yang menyatakan “Sangat Setuju” yaitu sebanyak 16 (53,3%) dan “Kurang Setuju” 2 Orang (6,7%). Pernyataan ke-3 yang memilih Setuju” sebanyak 17 orang (56,7%) dan “Kurang Setuju” 2 Orang (6,7%). Pernyataan ke-4 sebagian besar yang menyatakan “Setuju” sebanyak 16 orang (53,3%) dan “Kurang Setuju” 1 Orang (3,3%)., pernyataan ke-5 sebagian besar memilih “Setuju” sebanyak 17 orang (56,7%) dan “Kurang Setuju” 2 Orang (6,7%). Pernyataan ke-6 enam yang memilih “Sangat Setuju” sebanyak 17 orang (56,7%) dan “Kurang Setuju” 2 Orang (6,7%). Pernyataan ke- 7 yang memilih “Setuju” sebanyak 16 orang (53,3%) dan “Kurang Setuju” 2 Orang (6,7%) dan “Kurang Setuju” 4 Orang (13,3%). Pernyataan ke-8 sebagian besar memilih “Setuju sebanyak 14 orang (46,7%). Pernyataan 9 yang memilih “Setuju” sebanyak 19 orang (63,3%) dan “Kurang Setuju” 1 Orang (3,3%). Pernyataan 10 sebagian besar memilih “Sangat Setuju, “Setuju” sebanyak 14 orang (46,7%) dan “Kurang Setuju” 2 Orang (6,7%). Dengan hal ini diketahui seluruh siswa telah memenuhi minat belajar dengan kriteria ketuntasan atau nilai tinggi 75.

Hasil uji olah data *SPSS for Windows versi 26* dengan 24 item pernyataan mengenai aplikasi *quizizz* (X) dan minat belajar siswa (Y) yang diperoleh dari 30 responden bahwa variabel X dan Y dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0.361.

Hasil Menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig* sebesar $0,075 > 0,005$ sehingga H1 diterima dan H0 ditolak.

Selanjutnya hasil analisis thitung (T-Parsial) dalam rumus Regresi Linear Sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$, dan nilai t hitung $18,264 > 2,04841$. Sehingga diketahui dari hasil nilai *Asymp Sig* dan hasil analisis thitung dan ttabel maka H1 diterima H0 ditolak. Hal tersebut dibuktikan dari hasil tes angket yang menunjukkan adanya peningkatan persentase media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat diberikan kesimpulan, yaitu : Terdapat pengaruh antara variabel media pembelajaran aplikasi *quizizz* (X) terhadap minat belajar (Y), dengan nilai t hitung dengan rumus $(df) = n - 2$, $(30 - 2 = 28)$, yakni dengan nilai $18,264 > 2,04841$. Hasil tersebut berdasarkan pada uji parsial (uji T). maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima H0 ditolak.

Dalam proses belajar mengajar juga terlihat siswa lebih antusias dengan adanya tampilan berupa aplikasi *quizizz*. Sehingga peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat Belajar pada siswa kelas XI OTKP SMK Negeri 4 Bone.

REFERENSI

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*(4th ed.). Sage Publications. Volume 1 Nomor 2 Juli 2023. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>.
- Febrianti, S., dkk. (2021). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Al-Ulum : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 48-57. <https://v.af/rOwJp> (Diakses 22 November 2023).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Gauss : Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64-73 <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>. (Diakses 24 Januari 2024).
- Nasution, et al. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Online dalam Pemahaman dan Minat Belajar Mahasiswa pada Bidang Studi Akuntansi di FEB Universitas Labuhan Batu. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Manajemen*, 8(1), 67-75. <https://v.af/MLoTM> (Diakses 16 Januari 2024).
- Sudjana, Nana. 2018. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya <https://v.af/ZOMwa> (Diakses 18 Februari 2024)
- Slameto. 2019. *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. <https://v.af/qvkij> (Diakses 18 Februari 2024).
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Undang-Undang Tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2003. <https://shorturl.at/qrMX4> (Diakses 21 November 2023).
- Solikhah, Halimatus. (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. *Jurnal Mahasiswa UNESA*. 7(3), 1-8. <https://v.af/VdMJt> (Diakses 4 Januari 2024)
- Sugiyono. 2019. *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. <https://shorturl.at/ersyS> (Diakses 10 Februari 2024)